YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Mart 2019/03 • ₺15 (KDV Dahil) • Sayı: 137 • ISSN: 1307-8933

Oyungezer

HEDİYE POSTER! RDR 2 & APEX

APEX LEGENDS™

• HARİTADAKİ EN ÖNEMLİ YERLER
• EFSANELERİN ÖZELLİKLERİ
• TAKIM TAKTİKLERİ



İNCELENDİ!

METRO EXODUS • FAR CRY NEW DAWN • ANTHEM • KINGDOM HEARTS III





#137 Oyungezer | MART 2019

İÇİNDEKİLER



SELAM OGZ!



PORTAL

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL













EA ne yapıyorsun, kendine gel! Reklam yapmadan aniden süper kalite ve paragöz olmayan oyun çıkartmalar falan?







C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

ÇEYREK YILA TAM İKRAMİYE

Kısa mısa ama Şubat ağzımız yüzümüzü kırdı arkadaşlar. Ayın ilk haftasında çıkan ve çıktığı anda viral olan Apex Legends, bir kısım Ömer'lerimizin yana yakıla beklediği Kingdom Hearts 3, Metro serisinin yeni macerası Exodus, kendisinden çok alacağı notların ne olacağı merak edilen Anthem ve artık serinin ismi haline gelen "Yeni Far Cry" bu yirmi sekiz günü tepeden tırnağa donattı.

Çok merak edilen oyunlarla dolu, kalabalık bir İnceleme bölümü çıkınca, derginin diğer laflarını biraz kırptık, bazı şeyleri az söyledik, bazılarını tümden yuttuk ama Oyungezer Şubat sayısı yine bir dünya lafla şekillendi. Laf aramızda ben hâlâ şaşırıyorum, uzun ilişkilerde bir yerden sonra söylenecekler biter derler, 137. sayıda niye hâlâ "Hangi sayfaları atsak?" diye konuşuyoruz biz?

2019'un kalan on ayı da bu kadar renkli geçer mi emin değilim ama yılın ilk çeyreğinde umduğumuzdan fazlasını bulduk, şimdiden "oynanacak oyunlar" listesinde ufuktan bir kuyruk oluştu. Ufukta Death Stranding, Devil May Cry 5, Sekiro gibi oyunlar da görünürken… Çok da umutsuz olmak istemiyorum ama bir insanın bir yıl boyunca başına gelebilecek güzel olaylar sayısı iki ya da üç olduğuna göre, bu oyunlar hep patlayacak mı acaba?

Sözü Mart ayına; kedilere ve rüzgâra bırakmadan önce hepinize kocaman bir merhaba!

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

Aksiyon oyunları coştu, hadi diğer türler, sıra sizde!



Yalan, 28 falan çekmedi bu ay, bildiğin 8 çekti. Öyle hissettirdi en azından. Hoş bunda İşe gidip gelmek ve oyun oynamak dışında hiç ama hiçbir şey yapmadığım patates gibi bir ay geçirmemin de etkisi vardır herhalde. En çok oynadığım oyunlar Kingdom Hearts ve Yakuza ama, mutlu bir patatesim o yüzden.

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR:
YASİN İLGÜN



Özleşmişim

Merhabalar! Burayı çok özledim. Bir yıldır dergiyi alamıyorum. Bir yıllık kaybım var.

Tekrardan almaya başladığım için çok mutluyum. Her ay bu dergiyi alıp okumak, önerdiğiniz oyun, kitap, film, dizileri hayatıma katmak... Gerçekten bunları çok özlediğimi fark ediyorum.

En son size yazdığımda üniversite sınavına hazırlanıyordum. Kazandım ^^ Görsel İletişim ve Tasarım bölümündeyim.

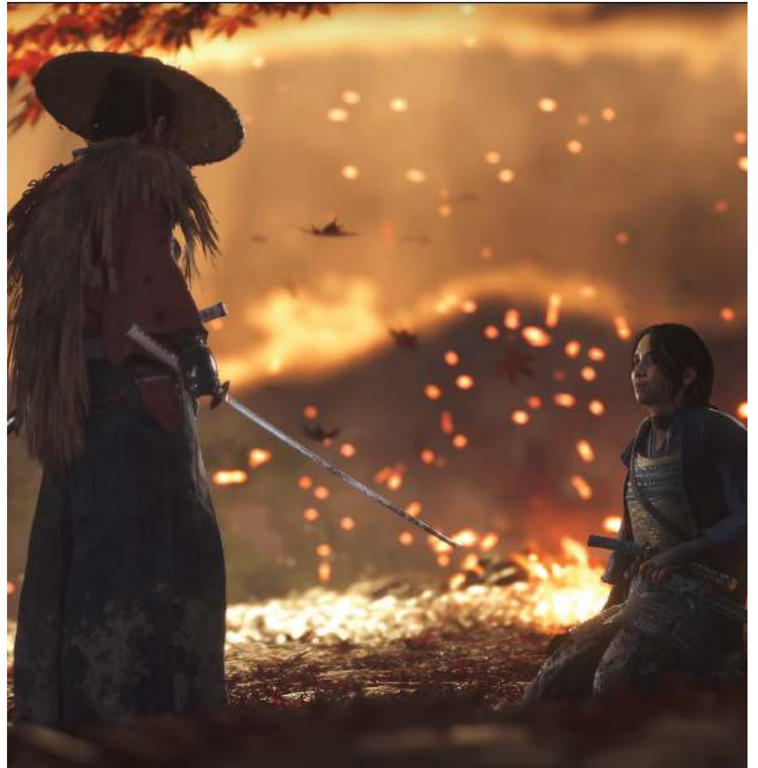
Aslında diyeceğim pek bir şey yok. Buraları ve sizleri çok özlediğimi söylemek için yazıyorum. Umarım bir daha ara vermek zorunda kalmadan devam ederim. Kendimce geri döndüğüm için mutluyum. - *Feyza Nur Yurtseven*

Ben de "Nerede bu Feyza Nur, başına bir şey mi geldi?" diyordum tam (yalan) ^_^ Hoş geldin.

Üniversite sınavının hepimizde öyle bir "pause'a bas sonra devam et" etkisi oluyor ne yazık ki. Geri döndüğüne sevindim, güzel de bir bölüm kazandığına ayrıca sevindim ^_^ Derslerine çok çalışma, biraz keyfine bak biraz kendi kafanca kendini geliştir üniversite boyunca.

Selam Feyza Nur, öncelikle tebrikler! O stresli yılları daha dün gibi hatırlıyorum ve bence insanın severek okuduğu bir bölümde olması genç yaşlarda alabileceği en önemli kararlardan biri. Bu sebeple ikinci defa tebrik etmiş olayım.

Derginin en güzel yanlarından biri, buradaki yazıların kolay kolay eskimiyor oluşu. Bir yazıyı aylar sonra okusan bile yine keyif alabiliyorsun, yine bir şeyler keşfedebiliyorsun. Online tarafta daha bir "habercilik" kafasında olduğumuz için dergi yazıları gibi zamana meydan okuyan içerikler üretemiyoruz. Kaçırdığın sayıları da okuyabilirsin umarım :D



Umarım daha uzun yıllar keyifle bizi okumaya devam edersin. Kendine dikkat et! Böyle kuru kuru veda edince güzel olmadı ya. Avatar sevenlerdensen The Dragon Prince izle derim! Böyle daha iyi bir veda oldu sanki di mi? - Yasin

Unutulmuş Diyarlar

Merhaba, yine ben. Merak etmeyin, bu ay boş boş şikayetçi olmayacağım :) Bahsetmek istediğim birkaç konu var sadece:

1. Bu ay dergi çok güzel olmuş, elinize emeğinize sağlık. Özellikle Resident Evil 2 incelemesine bayıldım. Dosya konularının bol olması da hoşuma gitti. Keşke Square Enix Türkiye'ye de basın kopyası yollasaydı da KH3 incelemesini erkenden okuyabilseydik ama kısmet olmadı.

2. Bir de 2019 Oyunlarında '2019 için duyurulmayan' oyunlardan birkaç tane yer vermenize rağmen (Death Stranding, Doom Eternal ve Ghost of Tsushima) bu yıl çıkma ihtimali çok fazla olan Cyberpunk 2077, Dying Light 2 hatta belki de Bayonetta 3 ve Nioh 2 gibi oyunları anmamanıza şaşırdım. Hani 'belki kimse beklemiyordur' diyorum ama bu oyunlara onları demek de, ne bileyim :)

3. Pixel'in Dündem ve Vs. bölümleri dönecek mi? Şahsen keyifle okuduğum yerlerdi (her ne kadar yeni nesil bir oyuncu olsam da).

4. Büyük ihtimal fark etmişsinizdir ama

Bize Yazın!



Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

yine de söylemiş olayım: 2019 Oyunları dosyasında Sabri abinin yazısıyla Onur abinin yazısı aynı çıkmış. O kadar hata yapmamak için uğraştığından yakınıyordun Ömer abi ama bu ay da olmadı :)

Şimdi fark ediyorum da yazının başlığı, her soruyla uzaktan yakından bağlantılı oldu :) FRP olayıyla bir bağlantım olmamasına rağmen nedense aklıma geldi yazmaya başlamadan önce.

Neyse, artık yavaştan gideyim ben. Kendinize iyi bakın, bizi dergisiz bırakmayın :) Aklıma gelmişken, sitenizdeki haberlerin geç açılma sorununu da umarım en kısa sürede çözersiniz.

Biterken çalıyordu: Fozzy - Painless
- İlke Kurtlutepe

Şikâyetçi de ol yahu, her türlü atarlanmaya kapımız açık ^_^ Hoş geldin.

Selam, sen OGZ Online'da bir hayli aktif olan İlke misin acaba? Gerçi nasıl yanıt vereceksin o olsan bile değil mi? Şikayetçi olmandan anladım :P - Y

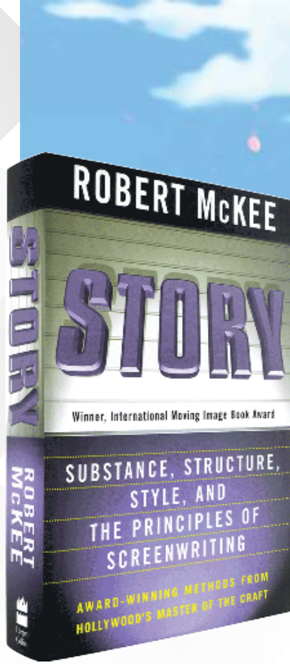
1. Teşekkür ettim, sevindim sayıyı beğendiğine. Resi incelemesi hakkındaki söylediklerini okuyunca Eren "HAHH AHHHA HAHH" diye gülecektir (adam hep yüksek sesle kötü adam gibi gülüyor gerçekten). Kingdom Hearts da bu aya kısmetmiş artık.

Teşekkürler, bence de çok güzel olmuştu dergi. Geride bıraktığımız o güzel sayıda emeği en az geçenlerden biri olarak teşekkür alma şansı bana denk geldi.

Yanılmıyorsam Ömer büyük bir heyecanla bekliyordu Kingdom Hearts 3'ü. Onun hevesinin kursağında kalması beni biraz mutlu ettiyse de incelemesini erkenden yazamamış olmamız üzücü tabii. - Y

2. Ya o dosyayı hiç sorma ya... "Arkadaşlar en azından '2019' denmiş oyunlara yer vereceğiz" dedim, sonra millet isyan etti "2019'da çıkma ihtimali yüksek oyunlar da olsun" diye ama sonra bazı arkadaşlarımız Tsushima gibi çıkma ihtimali az olan oyunları da yazdı ama öte yandan ben son iki sayfada "2019 denmiş" oyunları yazdım falan... Karıştı ortalık yani. Bundan sonra masaya yumruğumu vurup "2019'sa 2019 lan" diyeceğim (ve sopamı yiyip oturacağım).

Aslında o oyunları bekleyen de çok vardı aramızda. Liste çok daha dar olacaktı, baskı ve ısrarla genişletmeyi başardık. Sarışın ve gözlüklü bir Geralt yolumuza taş koymaya çalıştıysa da başarılı olamadı. Bana da taş atmış bir de yok efendim biri çıkıp Tsushima demiş falan diye. Şu an o kadar kızdım ki gelecek yıl buna benzer bir listeyi hazırladığımızda 2021 yılını da dâhil ettireceğim. Editör kardeşlerim ayaklanın!11!





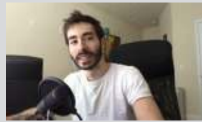
Karakteri tanıyanlar dergiyi yakmaya başladı bile.

2019'un ikinci yarısı hiç adını bile duymadığımız oyunların sürpriz bombardımanına sahne olabilir.

Videolarda Bu Ay



→ Kingdom Hearts III incelememden sonra şu videoyu izledim ve bu abla kadar gazla oyunu övemediğimi fark edip kendimi kötü hissettim. ***tinyurl.com/ogz-137-yelling***



→ Bir şu yukarıdaki videodaki kız kadar övme yeteneğim, bir de şu eleman kadar gömme yeteneğim olsa daha ne isterim? ***tinyurl.com/ogz-137-charlie***



→ Senaryo yazımı konusunda soru soran arkadaşa şu şahane videoyu ve genel olarak kanalı da öneririm: ***tinyurl.com/ogz-137-closer-look***

Ayriyetten umarım Dying Light 2 bu yıl çıkar. Techland beleş içerikle bizi çılgına çevirse de Harran'ın her bir köşesini ezberledim artık. The Following'te de yapacak bir şeyim kalmadı zaten. - Y

3. Dönerse senindir dönmezse Alexander with Yoghurt (yoğurtlu iskender). Dündem artık unutuldu gitti galiba da Vs. birbirimize dalaşma istek seviyemize bağlı olarak döner bence aradaSeviyorum ben de.

Vs. dönerse ilk kapışma Ömer'le benim aramda olacak gibi. Onun yeşil ışığını yaktık bence. - Y

4. Evet fark ettim maalesef, bu ay da olmadı -_-

Gerçek bir Japon böyle büyük bir hatanın ardından istifa ederdi Ömer -_- - Y

FRP candır, Drizzt reis-i cumhur olsun, Viyana'nın yeraltını anında fethederiz.

FRP'ye hiç bulaşmamış olman güzel. Çünkü kimyasal olmayan nadir bağımlılıklardan biri bence. Bahis bağımlılığını bırakanı gördüm, FRP'yi tamamen bırakabileni görmedim. Çoluk çocuğa karışıp hâlâ hafta sonları FRP partisi yapan dostlarım var. - Y

Site hakkında güzel gelişmeler yakındır (bir 3-4 yıl önce de aynı şeyleri söylemiştim galiba ama hadi bu sefer inş.).

Site hakkında güzel haberleri ben de merakla bekliyorum :D - Y

Sen de benzer şekillerde bak kendine. Grup güzelmiş... Derken bildiğin David Hayter değil mi o yaw? Bir de Mother of Dragons vardı David Hayter destekli, o geldi aklıma. Keşke teknoloji gelişse de bazı şeyleri hafızadan silmek mümkün olsa..... (beynini kirletmek isteyen GoT ve MGS sevenler için Ceciley - Mother of Dragons, evet baştaki David Hayter)

Valla bende biterken arkada bir müzik çalmıyordu. Historia Civilis isimli bir tarih kanalının Julius Caesar'la ilgili bir anlatısı var fonumda. Caesar'ın Rubikon Nehri'ni geçişini anlatıyor şu an hatta. Sen de kendine iyi bak ve eğer sandığım İlke'ysen OGZ Online'da yine bir haber altı yorumunda denk gelmek dileklerimle :D - Y

Acının Getirileri

Şu an yazdığım andan daha dürüst bir içtenlikle selamlarımı sunamam saygıdeğer Oyungezer ekibi. Son aylarda cesaretimi toplayıp size posta yolladıktan sonra eski halime göre bir yabancıya dönüştüm. Bunun genetikten kaynaklanan çözümsüz ağrılarımdan da kaynaklandığı

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

kanısındayım. Ancak acıdan o kadar da şikayetçi değilim. Sebebini sorarsanız uzun süren kesintisiz ağrıların yaptığı halüsinatif etkinin kurgularımı ve hayal dünyamı pozitif yönde etkilediğini düşünmekteyim. Düşününce o kadar da kötü bir bedel değil, sonuçta tehlikeli bir fiziksel ya da zihinsel hastalığım yok, sadece bir iki gün iki büklüm olmak beni öldürmekten-se güçlendiriyor. Bu mektuba başladığım sıralardaysa ağrılarım kesildi. Ne diyeyim, demek ki benim ilacım sizsiniz.

1. Şu aralar Lovecraft eserlerini bitirmekteyim. Kendisi gerçekten bu klasmanda büyük usta, hikâyeleriyle oluşturduğu mitodan yararlanma-dan kafamdaki roman taslağını düzenlemek gibi bir şansım olmazdı. Ekiptekilerin etkilendiği ve göz atmamı tavsiye ettiği mitolar varsa merakla bekliyorum.

2. Kendimden beklenmeyecek şekilde roman-tizm içerikli animeler sardım (erkeksi hissetmek için etrafı yumrukluyorum). Tavsiyeleriniz için sabırsızlanıyorum ve el kemiklerimi sağlamlaş-tırıyorum.

3. Resident Evil 7 ve 2. oyunun yeniden yapılmış halini oynadıktan sonra serinin diğer oyunlarını merak etmeye başladım ancak hangileri iyidir kötüdür pek karar veremedim, o yüzden size danışmakta çareyi buldum. Başka kimlere sora-bilirim ki, değil mi?

4. Yakın zamanda Fallout: New Vegas oynamak-taydım ve 76'nın o halde çıkışı peki çok üzdü. Önceki Aralık sayısında Onur Kaya'nın ağzından bal damlıyordu, hislerimi bir şarkı gibi yazıya dökmüş, kendisine çok teşekkür etmekteyim (diğer yazarlara da tabii ki, sevgimden kaçamaz-sınız). Sorumsa sizce modları kullanmak oyunun tadını bozuyor mu yoksa daha mı bir güzelleşi-yor. Bethesda yapımlarında da modlar olmadan oyunun düzgün çalışmaması gibi durumlar da var, onları hariç tutmakla birlikte sizce oyunlar vanilla halleriyle mi oynanmalı?

5. Yakın zamanda bilgisayarımın bozulan ana-kartıyla tam 3 hafta uğraştım. Model uyumsuz-luğu, kutudan yanlış kart çıkması, değiştirilen kartın elektrik kesintisiyle yeniden bozulması, kartı servise yollama macerası derken kartı sorunsuz halde çalıştırmadan önce gidip USP aldım endişeden, para kaynaklarımı da bitirmiş bulunmaktaydım haftanın sonunda. Sizin de bu tarz maceralarınız olduysa daha da merakla beklemekteyim.

6. Creation motorunun bizim bilmediğimiz bir potansiyeli var mıdır? İnatla kullanılacak bu ke-sin ama bahsi geçen motor benden yaşlı ve artık kısıtlı ve sinir bozucu. Bütün bunlara rağmen bir sürpriz görme ihtimalimiz var mı?

7. Son sorumsa; yıllardan beri kafanızda olan bir hikâye taslağı var mı? Ben birkaç kez taslak oluşturup yayınladım ama hikâyeyi kafamda bitirmek istiyorum önce. Bu konuda yardımınızı istiyor ve yine güzel ve keyifli bir ay diliyorum.
- Murat

Tekrardan hoş geldin Murat. Dudağında uçuk çıkınca bile doğru düzgün bir şeye konsantre olmakta zorlanan bir birey olarak tez zaman-da sağlığına kavuşmanı diliyorum. Bu sürecin sende pozitif etkisi olmuş olabilir, ve fiziksel ve ruhsal sağlığı iyi olmayan nice büyük yara-tıcı olduğu malum ama öte yandan, anormal bir durum olmadığı için haklarında "çok sağlıklı olmasına rağmen bunları bunları yaptı" gibi cümleler duymasak da ürettik-lerini sağlıklı bir beden ve zihinle üretenler kat kat daha fazla. Yaşadığı pozitif ve negatif şeyleri bir kenara atmayıp bunlarla zihnini beslemek bir insanın elde edebileceği en değerli yeteneklerden biri bana sorarsan. Dilerim ki yaşadıklarını geçmişte bırakmış ve ruhen ve bedenen sağlıklı, geçmiş deneyim-lerini kullanarak bir şeyler üretmiş bir kişi konumuna gelebilirsin.

Öldürmeyen acı güçlendirir diye pis ve yüz ekşiten bir yorum yapayım mı? Eski haline göre bir yabancı-ya dönüştüğünü söylemişsin, ama sanki şu anki ha-linden daha memnun gibisin. Pek çok sanatçı gerek ruhani gerekse fiziksel acılarından beslenmiş ve bu acıları eserlere dönüştürmüştür. Sen de bu fiziksel acının pozitif etkilerinden bahsetmişsin, umarım bu süreçte tetiklenen hayal gücünü ve kurmacalarını kâğıda döküyorsundur. Madem bu ağrıların bir çözümü yok, o halde pozitif etkilerinden maksimum seviyede faydalanmak lazım sanki.

Kendimi senin yerine koyabiliyorum desem büyük bir yalan olur, bu sebeple umarım çizgiyi aşan bir şey dememişimdir. Bizlere yazmak için de cesaretini toplamana gerek yok aslında ya. Okur yoksa yazar da yok, dergi de yok, yayın da yok efendim. Kral'ın Dönüşü'nde Aragorn'un bir sahnesi var bilmem bilir misin? Minas Tirith'te taç töreni sırasında dört hobbit kardeşimiz onun önünde eğilir ve Aragorn da tevazuuyla "Dostlarım... Siz kimsenin önünde eğilmeyin." der ve kendisi diz çöker. Yazar, çizer vb. olarak biz eğilen tarafız efendim :D - Y

1. Mito değil elbette ancak ne kadar klişe de olsa Dostoyevski diyeceğim. İçinde bulun-duğun ruh haline fazlasıyla hitap edeceğini düşündüm. Özellikle de Suç ve Ceza'nın.

Lovecraft okumayı pek sevmiyorum açıkçası. Us-talığına dil uzatmam mümkün bile değil pek tabii, ancak kendimi onun dünyalarına kaptıramıyorum nedense. Bununla birlikte ilham ve yaratıcılığın nereden geleceği de hiç belli olmuyor. Ben genelde tarih, fantastik kurmaca ve polisiye okumayı se-viyorum. Tolkien fanatiği olmam dışında Ejderha Mızrağı serisine bayılırım. Dediğim gibi, Lovecraft'la alakası yok ancak ilham kaynağının nereden geleceğini de bilemiyor insan. Fantastik kurgu da alıştığımız çizgilerin çok dışında ilerleyen hikâyeler içeriyor. Üstelik fantastik dünyaların kendi çapında oldukça geniş mitolojileri oluyor. - Y

2. Oyungezer takipçileri bilirler, erkeksiliğiy-le İstanbul'un yeraltı kafes dövüşü ortamla-rına bile nam salmış bir insanımdır (Bilirsiniz değil mi? Bildiğinizi söyleseniz lan!!). Buna rağmen (ki rağmen aslında doğru kelime değil) romantik yapımlar, özellikle romantik komediler en sevdiğim şeylerden biridir. Romantik komedi dendiğinde de hiç kusura bakmasın bakanlar, animeler tartışmasız zirvededir. En naifini, en temelini istersen, ki aslında ne kadar naif o kadar güzel bu türde, Orange Road ilk adını anacağım anime olur. "Eski olmasına rağmen güzel" değil, "hem eski olmasına rağmen hem de eski olduğu için güzel", şahane bir seri. Karekano, School Rumble, Maison Ikkoku, Clannad, romantizm ve komedi oranı düşük olsa da tabii ki Honey & Clover (Honey & Clover övmediğim bir

Resident Evil serisinin gerçekten "kötü" denebilecek bir oyunu var mı sizce?



The Dragon Prince'in animasyon tarzı ilk başta itici gelebiliyor ancak Avatar seviyorsanız kesin şans verin.

OGZ sayısıyla karşılaşmayı umanlar yine yanıldılar) başlıca önerilerim olur. Film olarak da Shinkai Makoto filmleri tabii ki: 5 cm per Second, Your Name.... Genelde eski animeler öneriyorum bu tarzda ama eski kafalılıktan değil, son 10 yılda falan bunlar kadar müthiş romantik komediye denk gelmedim de ondan (Oregairu'ya güzel derler de halen fırsat bulamadım). Ha yalnız şu an devam eden Kaguya-sama değişik bir kafa olsa da çok çok iyi, o ayrı. Bir de tabii komedi tarafı olmayan Scum's Wish'e bayılmıştım.

Şimdi bu animeyi önermek istemiyorum, çünkü izlediğimde zihnimi allak bullak etmişti. Gerçi 16 -17 yaşındayken izlediğim için de olabilir, hmmmm. School Days diye çok "sevimli" bir romantik anime var, bildin mi? Tek sezonluk 13-14 bölümlük bir maceraydı. Finalindeki müzikler ve ses efektleri aklıma kazınmış durumda. - Y

3. Yalnızca 3 ve 4'ü oynamış olsam da biliyorum ki Resident Evil serisinin boş oyunu yok. Evet kimi diğerlerinden daha az sevildi ama "şu Resi'yi oynadım pişman oldum" diyene de denk gelmedim. İlgini çekene başla gitsin derim. 0 ve 1'in yenilenmiş halleri de var (2'ninki kadar über olmasa da), onlara göz atabilirsin. 4-5-6 yakın tarz oyunlar nispeten, o üçlüye girişeceksen 4'ten başla derim. 3 çok güzeldi de 2'nin yeniden yapımının aldığı olumlu tepki sonrasında onun da yeniden yapımı gelir 1-2 yıla, onu bekletebilirsin. Revelations'lar da iyidir ama onlara belki sonra girersin.

Ömer "boş olan oyunu yok" demiş, yalan o sevgili Murat. Tüm seriyi zibilyar defa oynadım, özellikle RE5 ve RE6 işin cılkının çıktığı oyunlardı. Serinin korku namına tüm özellikleri kaybolmuş ve artık iyiden iyiye aksiyona dönüşmüştü. Bu sebeple RE7'yle "özümüze dönüyoruz" temalı çalışmalar yaptılar. RE2'nin yeniden yapılmış halinin başarısının arkasında da özünü koruyup harika bir modernleştirme yapmış olmaları yatıyor zaten.

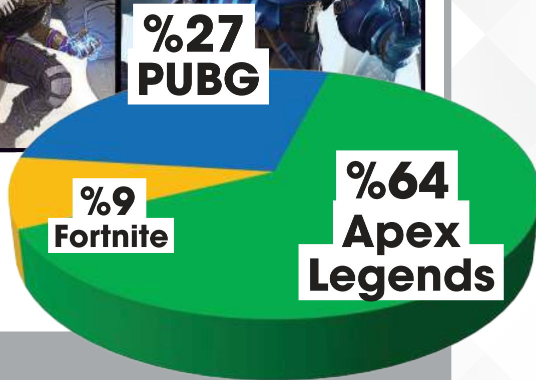
Resident Evil 4 muhteşem bir oyundu. Ancak ardından duraksama ve gerileme dönemi başlamıştı. Bu süreçte 7'ye kadar çıkan oyunları sadece oynadım diyebilmek için oynadım. Böyle gömdüm de oynanmayacak kadar da kötü değiller. Sadece serinin çok altında kalıyorlar.

*Yine Resident Evil 3'ü de anmazsam olmaz. Nemesis yüzünden gerçekten uykusuz kalır olmuştum. Uyumaya g*** yemiyordu diyeyim sen anla. Okula gittiğimde içim rahatlıyordu. Sınıfa gelip içeri dalsa bana sıra gelene kadar bir sürü kişi vardı öldürmesi gereken. Düşün nasıl etkilenmişsem :D Ha şimdi gelsin yiyorsa, tek elim arkamda öldürürüm (oyunda tabii :///). STAAAAAARS! - Y*

Anket



İÇLERİNDE EN SEVEREK OYNADIĞINIZ VEYA KARŞIDAN EN BEĞENDİĞİNİZ HANGİSİ?



→ BAŞKA NE DEDİLER?

Apex Legends efsane olmuş fakat hilenin önüne geçemezlerse yalan olur. @Metin Dereli

PUBG biraz daha optimizasyonlu olsa PUBG derim ama şu an Apex. @Umut Can Arduç

Apex komplike olmayan, hızlı ve hataya izin veren bir oyun olduğundan seviyoruz kendisini. PUBG stres attırmıyor çoğaltıyor resmen. @Vurak Kubilay

→ İSMİNİ EN ÇOK BEĞENDİĞİNİZ OYUN HANGİSİ?

Devil May Cry. Düz mantık bakınca kulağa hoş geliyor: Şeytanlar da Ağlar. @Eren Özkan

Dark Souls. Hem söylemesi çok hoş hem de ürpertici. Oyunda çektiğim acıların da payı olabilir tabii bunda. @Ozan Bolulu

Destiny. Kader kısmet diye oynuyoruz. DLC alıyoruz gene kader diyoruz... Almayacağız diyoruz kader deyip alıyoruz :) @Hakan Gevrek

Phantasmagoria. Oha bu gerçek bir kelime mi deyip İngilizce sözlük açtırmışlığı var. @Sercan Candan

Galiba Doom. Sade, net, açıklayıcı :) @Nusret Samancı

Monster Hunter. Açık ve net. @Tolga Onur Dönmez

World of Warcraft. Kısaltması bile oyundan bahse derken WoW dedirtebiliyor. @Barış Özçelik

Don't Starve. Bu adı her gördüğümde "tamam" diyesim geliyor :) @Mesut Türkmen

→ @OYUNGEZER: FIRSATIN OLSA HANGİ OYUN FİRMASINDA ÇALIŞMAK İSTERDİN?

Blizzard. Kekekeke @gizemsedef

Chris Avellone nereye giderse peşinden giderdim. Öğret bana üstat! @omerakdag

Oyungezer'den başkasını tanımam (en azından ona yorduk söylediklerini) @puri







Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



"Pardon Gratis burası mı? Sizde cilt nemlendirici bulunur mu?"

4. Mod iyidir, modları kucaklayalım. Ama şöyle: Örneğin eski bir oyun oynuyorsan (New Vegas, Skyrim gibi), bilgisayarının gücü yetiyorsa onları grafik modlarıyla güzelleştirmeden oynamak ayıp. Veya bir oyunu bitirdin ama tadına doyamadın diyelim. Onlarca saatlik, ana oyundan bile daha özenli senaryo sunan müthiş modlar var. Onun dışında ana oyunu değiştiren modlar da var, işte işin orası biraz tartışmaya açık. Ben mod kullanmamayı tercih ediyorum genelde bir oyunu ilk kez bitireceğim zaman. Sunulmaya çalışılan tecrübeye çomak sokuyormuşum gibi hissediyorum. Ama işin bir de öteki yanı var. Fallout 4'ün envanter sistemi beni aşırı germişti ve oyunu bırakmamın etmenlerinden biriydi. Kursaydım envanteri toparlayan bir mod ne vardı?

Fallout: New Vegas, Fallout 4 efendime söyleyeyim Skyrim vb. bunlar zaten modlanmazsa çok ayıp edilmiş olurlar. Ben modlama konusunda genelde oyunların orijinal dünyalarına sadık kalıp o dünyayı zenginleştiren içerikleri tercih ediyorum. Yani gidip tüm kadınlara bikini giydirmeli, ejderhaları uçan trenlere çevirmeli şeyleri sevmiyorum. Oyunun ruhuna ihanet etmek gibi geliyor. Bu noktada oyuncunun modları ne için istediği önemli. Oyunun kendisini trollemek de eğlenceli neticede.

Ben bir mod geliştiricisi olarak oyunları önce vanilya oynayıp sonrasında modlamaktan yanayım. Çünkü kör bir şekilde yapılan modlama hikâyenin ilerlemesini durduracak oyun hatalarını yanında getirebiliyor. Veyahut oyunun tüm dengesini alt üst edebiliyor. Önce eldeki malzemeyi görmek lazım. - Y

5. Of off... Eski yaraları deşme şimdi. Eskişehir/Yeşiltepe'de sürekli düşen elektrikler yüzünden güç kaynaklarına servet harcamam mı dersin, eskiden artık Level mı Oyungezer mi hatırlamıyorum birinin önerdiği RAM/Anakart ikilisini alıp da ikisinin uyumlu olmadığına şahit olmam ve bir de tekrar RAM'e para harcamam mı dersin... En kötüsü de bilgisayarın sapıtması sonucu sırasıyla güç kaynağı ve harddisk almam ama sonradan sorunun uyuz bir USB çıkışından kaynaklandığını öğrenmemdi. Geçen ay da donup duran harddisk'im nedeniyle yeni harddisk aldım, yenisi gelir gelmez eskisi sorunsuz çalışmaya başladı... Neyse, nazar değmesin.

Welkam tu dı cangıl... Öğrenciyken bir hafta içerisinde iki defa anakartım yanmıştı. TEDAŞ sağ olsun dengesiz bir elektrik sağlayıcısı olduğundan evdeki her şey patır patır bozuluyordu zaten. Gel zaman git zaman elektronik eğitimi de alınca evin tesisatını komple kendim değiştirdim. Çok şükür artık akım korumalı bir evim ve bozulmayan elektronik eşyalarım var.

Bu süreçte kalan sağlam parçalarımı satıp dandik bir laptop almak zorunda kalmıştım. İşim gereği çevrimiçi olmak zorundaydım, acele bir çözüm gerekiyordu. Ondan sonra dört sene boyunca oyunları Youtube'dan izledim... Gerçi emektarın hakkını da yemeyelim, kendisi Half-Life'ı, the Battle for Middle-earth'ü falan kaldırıyordu. Dönüp dolaşıp onları oynuyordum en azından. - Y

6. Bethesda hem Starfield'ın hem de TES VI'nın yine Creation motoruyla yapıldığını açıklamıştı. F76'nın skandal çıkışı ve onun ardından yaptıklarıyla hiç de aklını başına gelmiş bir firmaya da benzemiyor. Starfield'ı bilmem ama TES VI aşırı eski görselliğine, bin tane bug'ına, modlar için elverişli olmamasına rağmen isminden dolayı yine milyonlar satar her şekilde. Bethesda oyunculara ve mod yapımcılarına pürüzsüz bir deneyim sunmak isteyen bir firmaysa kararından döner ve yeni motora geçiş yapar. Ama sanki biraz şüpheliyim o konuda. Az maliyetle çok para getiren oyunlar yapmayı sürdürecektir.

OooOOoOooOoO Bethesda mı gömüyoruz? En sevdiğimden :D Creation Engine ömrünü dolduralı bir hayli oluyor aslında, Bethesda orasını burasını yamalayarak ayakta tutuyor kendisini. Bununla birlikte Bethesda'yı hepimiz iyi biliyoruz. Gelecekte bir gün karşımıza çıkacak olan "yeni oyun motoru" da modern bir klon olur en fazla. Yeni bir grafik renderer eklenir ve "bakın yepyeni oyun motoru yaptık" diye bizi bir güzel kandırırlar. Gerçi biz buna da razıyız sanırım.

Şöyle de bir durum var aslında. Oyuncular tüm suçu Creation Engine'e atıyor. Motor ne kadar eski ve günümüz için limitli olursa olsun asıl suçlu geliştirici ekip ve onların başındaki büyük abiler. Bethesda bizlere seri şekilde tam bitmemiş ve düzgünce test edilmemiş oyunları sunuyor. Biz oyuncular da tek bir ağızdan oyun motorunu suçluyoruz, eh bu da onların işine geliyor. Kötü işin sorumluluğundan bir nebze de olsa sıyrılabiliyorlar.

Burada sıkıntı Bethesda'nın (ve benzerlerinin) oyuncuya karşı saygısız davranışını normalleştirmeye başlamamız. Oyuncu, geliştirici ve oyun motoru üçlüsü arasında sanırım şu an en masum olanı Creation Engine. - Y

7. Yok. Yani var aslında aklımda bayağı ilerlemiş 3 ve fazla ilerlememiş birkaç proje daha ancak oturup Word belgesine dökmedim. Dökülmemiş proje de olmayan projedir, kendimi kandırmayayım. Yasin'in de söyleyecek birkaç sözü olduğunu tahmin ediyorum bu konuda.

Teşekkürler Ömer, söyleyecek çok sözüm var aslında. Bir sinemacıyım ve işim hikâye anlatmak. Ne yazık ki uzun süredir asıl işime sadık kalamıyorum. Suç tamamen bende, rahata ve huzura alıştım. Arkadaşlarım Oscar alıyor, aday oluyor ben hâlâ risk almaktan kaçınıyorum.

Yıllardan beri kafamda olan nice hikâye taslağı var ve hiçbirini kafamda tutmuyorum. Her biri için ayrı bir not defterim var. İstersen kalem kâğıtla, istersen telefonuna vb. yaz ama kesinlikle aklına gelen her şeyi sistemli bir şekilde not et. Sonra hatırlarım, unutmam vb. deme. Unutuyorsun ya da o an o fikri ilginç kılan ince detay aklına gelmiyor.

Bir diğer önemli şey de hikâyeni okuyacak ve her daim dürüstçe yorumlayacak üçüncü gözlere sahip olmak. Bu eş, dost olabilir, bir profesyonel olabilir. Yeter ki okusun, etsin ve objektif bir değerlendirme sunabilsin. Sen üretici kişi olarak ürününle o kadar çok içli dışlı oluyorsun ki dışarıdan bakamaz hale geliyorsun (ya da günlerce, haftalarca ara verip uzaklaşman lazım).

Sana bu konuda çok büyük yardımı dokunacak, harika bir kitap önerebilirim: Robert McKee - Story. Hikâye anlatımının kutsal kitabı olarak görülür hatta. Türkçesini hiç okumadım, okuyan arkadaşlarım yeterli bulmuştu, onların yalancısıyım. - Y

Sana daha da keyifli aylar diliyor, sevgiler sunuyorum.

Keyifli günler dilerim efendim. - Y

Yasin bu kadar gevez... ehem hoşsohbet olmasaydı kurtaramıyorduk bu ayki Selam'ı vallahi. Yazın arkadaşlar, yazın dostlar, 1-2 cümle yeter, fazlasında gözümüz yok ^_^

1TL'ye Reklâm!

Reklamını yapmak istediğiniz bir şeyler var ama medyaya normal reklam çıkacak maddi gücünüz yok mu? Bir mail atın, değerlendirelim, her şey uygunsa yayınlayalım. 1 TL'yi de... Bir yerlerde karşılaşırsak ödersiniz artık :)



Gelecek Ayın Misafiri

Koskoca OGZ'de The Banner Saga yazacak insan yoktu, kendisi de tam o ay oyunla ilgili uzun bir yazı paylaşmıştı bizimle, sonrası çorap söküğü. Aniden kadroya dâhil olan, çok da iyi eden Engin Vural misafir önümüzdeki aya.



Tek Parça

Ömer Akdağ
omer@oyungezer.com.tr

Limon sıkmak

Geçen yıl bizim Eren sağ olsun çok güzel bir Japon müzik akımıyla tanıştım. Böyle funk/rock/pop/elektronik karışık, hafif retro esintili, enerjik bir müzik yapan Mondo Grosso, Wednesday Campanella, Suchmos gibi birkaç grup ve müzisyen. Çok tavsiye ederim, bir ara göz atın mümkün olursa.

Neyse, ben bunları Youtube'tan, önerilenlerden gide gide dinliyordum, arada da bunlarla alakasız Plastic Love diye bir şarkı giriyordu. Öyle güzel, tatlı bir şarkı ama eski, 80'lerde çıkmış ve buna rağmen garip bir şekilde birkaç ay içinde 15 milyon kez de dinlenmiş Youtube'ta.

Ufak bir araştırma yaptım ne alaka diye, meğer şarkı Youtube'un bug'ı gibi bir şeymiş. Artık müziğindeki bir şeyden midir, kapak görselinden midir bilinmez, alakalı alakasız bir sürü kişiye öneriyormuş Youtube o şarkıyı. "Thrash metal dinliyordum, birden bu çalmaya başladı, güzel şarkıymış, teşekkürler Youtube" gibi yorumlar bile gördüm.

Kendince bir meme olmuş hatta şarkı ki benim 15 milyon izlenmeyi gördüğüm videodan önce de daha bayağı bir izlenmeye sahip başka bir tane varmış, şarkının telifi yüzünden kaldırılmış. Bu videoyu yükleyen de videoyu monetize etmemiş sıkıntı çıkmasın diye.

Şarkı hakkında farklı farklı yorumlar, kapak fotoğrafının fan art'ları, çeşitli videolar vs. derken bu şarkı yüzünden Japonya'nın 80'lerdeki müzik akımı city pop bile popüler oldu. 15 milyon dediğim izlenme de birkaç ay içinde 20 milyonu geçti. Neyse, bu şarkıyı seven, etrafında dönen muhabbetlerle eğlenen kendince büyük bir kitle vardı kısacası.

> "İYİ Kİ NE KADAR SAÇMA ŞEYLERLE UĞRAŞTIĞIMIZI BİZE SÖYLEYECEK ÜSTÜN İNSANLAR VAR"

Geçenlerde video Youtube'tan kaldırıldı. 80'lerde o kapak fotoğrafını çeken fotoğrafçı öyle buyurmuş. Gıcık oldum ben de. İnternet kültüründen anlamayan, insanların bir şeylerden eğlenmesinden rahatsız olanlara oldum gıcığımı.



Bu kadar niş bir şeye de bakmaya gerek yok, internette insanlar arasında yayılan bir şey, bir meme falan olduğunda hemen limon sıkıcılar çıkar ortaya bilirsiniz. En son 2 ay önceki şu 10 Years Challenge mevzusunda bolca denk geldim mesela. Bunun bir komplo olduğunu düşünenleri, her ne kadar Facebook'un zaten elinde bizim bütün fotoğraflarımızın olmadığını düşünmeyi naiflik olarak görsem de, tenzih ederim, hadi onların az çok geçerli bir sebebi var atarlanmak için. Ne bileyim "Şimdiki ve 10 yıl önceki hallerini paylaşan hanımlar, toptan söylüyorum, şimdi daha güzelsiniz, rahatladınız mı?" diyen mi dersiniz "şu boku paylaşanlar beni arkadaşlıktan çıkarsın" diye çemkiren mi...

Özellikle Fortnite konusunda denk geliyorum buna. Oynayanları ezmeler, Fortnite dansı yaparak eğlenen çocuklarla dalga geçmeler... Ben de birkaç saat keyifle oynamış sonra sıkılıp bırakmıştım Fortnite'ı, sevdiğim bir oyun sayılmaz ama insanlar eğleniyorsa ne mutlu, rahatsızlık duymam ki ben bundan. Yanlış bir şey mi yapıyorlar ki?

Nedenini az çok anlayabiliyorum; toplumun genelinin yaptığı bir şeyi yapmayarak ve bunu yapanları küçümseyerek kendisini farklı ve daha özel bir yerde görme isteği, bir çeşit sosyal statü elde etme çabası.

İnsanlar yanlış şeyler yaptıklarında, paylaştıklarında, yanlış şeyler yaygınlaştığında buna tepki gösterilmelidir elbet. Ancak işte ortada yanlış bir şey olmadığında, yalnızca insanlar sizin eğlence bulamadığınız bir yerde eğlence bulabiliyorsa, burada ters bir şey yok. Nasıl onlar sizin eğlencenize dâhil olmak zorunda değilse siz de onların eğlencesine dâhil olmak zorunda değilsiniz. Bu bahsettiğim insan tipinden olmayınız lütfen. Bırakın insanlar keyfine baksın, neyden mutlu oluyorsa ondan mutlu olsun.



Hayalet Gemi

Burak Eken

burak@oyungezer.com.tr

Popüler kültür tüketemeyicisi

> “DÜZGÜN OYUN DA YOK FİLM DE YOK DİZİ DE YOK.”

Geçen sene bu zamanlar askere giderken bunun iyi bir teknoloji detoksu olacağını düşünüyordum. Hem ekranlardan uzak kalarak göz dinlendirmek, hem de artık iyice sıkıldığım oyun ve dizi/film endüstrilerini özlemek istiyordum.

İstediğim gibi de oldu. Tek medya erişimimin televizyon olduğu bir evrende Türk TV kanallarının geldiği berbat hâli derinden hissettim. Bütün vaktimi her türden insanla muhatap olarak geçirirken de neden insanlardan kaçarak internet bağımlısı olduğumu hatırladım.

Yazın sonunda eve dönmeye hazırlanırken ellerim gamepad'sizlikten kaşınıyordu. Parmaklarımda takat kalmayana kadar oyun oynamak, ellerimi dinlendirirken göz kırpmadan kaliteli dizi izlemek istiyordum. Fakat askerden dönünce, bunun bir yokluk yanılsaması olduğunu anlamam iki haftayı bulmadı.

Askerden dönüşte oynadığım oyunların %90'ı eski oyunlardı. Zira oyun sektörü bıraktığım gibiydi. Yine piyasanın hâkimi ruhsuz online oyunlar ve her sene çıkan serilerin bir öncekinin aynısı devam oyunlarıydı. Ben gitmeden önce bir PUBG vardı ortalığı kasıp kavuran; döndüğümde bir de Fortnite patlamıştı, aynı yolun yolcusu (şimdi de Apex Legends diye bir şey çıktı). Daha da kaç tane böyle büyük online oyun var takip etmediğim, haberim olmayan.

Yılda bir tane ilgimi çeken oyun çıkarsa şükrediyorum. Askerde şafak sayarken burnumda tüten RDR 2 geçen senenin piyangosuydu. Rockstar vaktini her tabancaya ayrı vida tasarlamak gibi manyaklıklara harcadığı için bir sonraki oyunu da beş seneye göremeyeceğiz.

Netflix'in dizi sektörünü öldürmesineyse neresinden girsem bilemiyorum. Tamam, televizyon içeriği olarak çeşitlilik sağlıyorlar. Bir sürü müthiş belgesel yaptılar, stand-up'lar, hatta haber programları bile yapıyorlar. Fakat ben eski güzel dizileri özledim. "Orijinal içerik" diye başladığı yolda Türk televizyonlarının bir değişiği oldu çıktı Netflix. Her ay 10 tane yeni dizi çıkarıyorlar; hepsi birbirinin aynısı, kopya dramalar. Ne bir tane güzel tematik dizi bulabiliyorum, ne bir dönem dizisi. Komediyi zaten hak getire. En kötü yanı da; Netflix dizi sektörünü öylesine ele geçirdi ki, Amerikan televizyonlarında da düzgün dizi çıkmıyor artık.

Heh, bir de Netflix'in muhteşem Türk yapımları var. "Netflix'in desteğiyle, internetin RTÜK'süzlüğüyle kim bilir ne kaliteli Türk diziler çıkar" diye beklerken, Show TV'ye koysan sırıtmayacak müthiş süper özgün "the Netflix originals oh yeah" diziler geliyor tek tek.

Sinema sektörüne de saydıracaktım ama yer kalmamış. Zaten anlatacak fazla bir şey de yok. Millet sürekli Batman, Superman görmekten sıkılır diye her sene yeni yeni abidik gubidik süper kahraman filmi çıkarıyorlar sağ olsunlar. Bir de arada ünlü konser remake'i tadında şarkıcı biyografileri çıkmaya başladı işte, o kadar. Bu arada patlamış mısır ne kadar oldu en son?



PORTAL



RAGE 2

BORDERLANDS 3'E GEREK KALMAYACAK MI?

ONUR KAYA

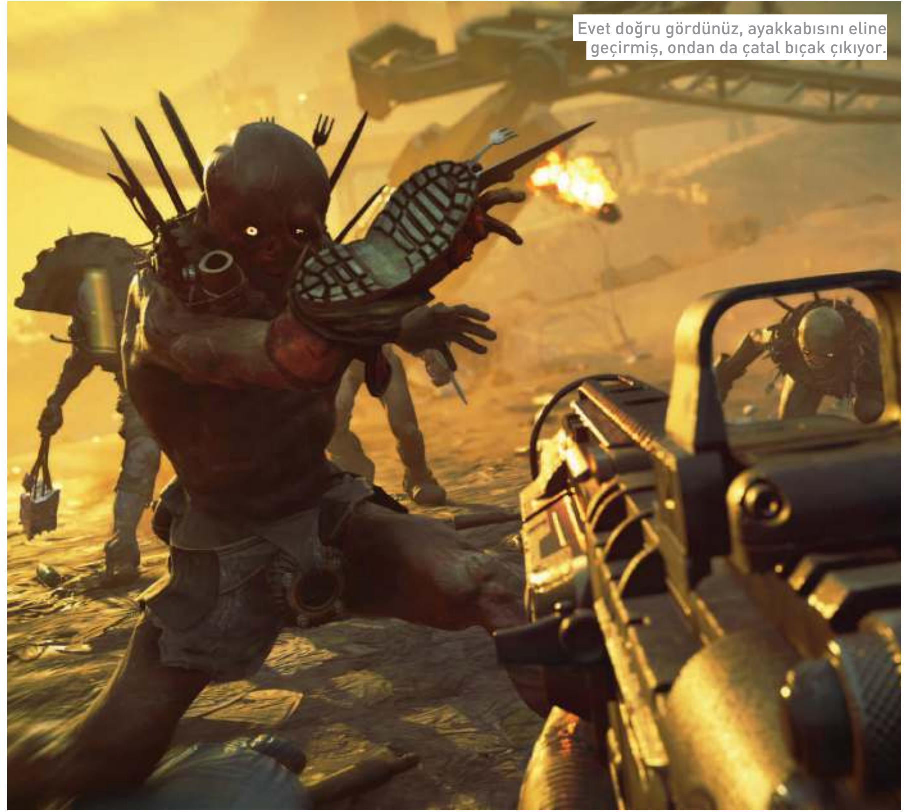
Modern dünya çevrimiçi ve çevrimdışı yaşamlarının algımızda yarattığı kalabalık daha sade yaşamlara olan özlemimizi kabartıyor kabartmasına ama insanlık olarak buna bulduğumuz çözümlerden birinin aklımıza estiği gibi post apokaliptik dünyalar yaratmak olması bana ilginç geliyor. Malum, bu harabe dünyaları sade tutmayı beceremiyoruz çünkü. 2012 yılında çok daha sade bir dünya olarak kümülatif kurgu seçkimize katılan Rage dünyası da yakında tekrar emrimize amade olacak ve önceki cümlemde bahsettiğim şekilde çok daha kalabalık, çok daha coşkulu, kafa dinletmekten de uzak olacak gibi duruyor. Anlaşılan huzur denilen dünyayı hem Bethesda hem de emri altındaki stüdyolar terk ediyor artık.

Ha bunu yapmak Rage özelinde kötü mü, değil. Sahneye ilk çıktığında inanılmaz orijinal bir diyar sunmayan oyun, gördüğümüz üzere devamında rengarenk bir güç fantezisine dönüşüyor. Yapımcılar da oyunu tanımlarken "güç fantezisi" terimini sıklıkla kullanıyor. Yapımcılar derken, eğer aklınızda bir kafa karışıklığı varsa hemen gidereyim: Ortaklaşa bir efor olarak lanse edilse bile, Rage 2 ilk oyunu yapan id Software tarafından değil, Just Cause ve Rage'le daha paralel bir oyun olan Mad Max'i geliştiren Avalanche Studios tarafından yapılıyor. İşin büyük kısmı onlarda olunca stüdyonun zamandan kazanmak amaçlı kendi bilip alıştığı bir motoru kullanması daha mantıklı olacağından, yumruğunu masaya vuran teknoloji harikası id Tech yerine Avalanche'ın Apex isimli sadık motoru oluyor. id Software sanat tasarımı ve silahlı çatışma kısımlarında genel Rage hissiyatının bozulmaması adına danışmanlık yaparken, yükün kabasını sırtlanan Avalanche yani.

Bu sebeple Rage 2'nin kalitesi hakkında tahminlerde bulunurken doğal olarak Avalanche'ın çizgisini genel düşünmek gerekiyor. Oynanış görüntülerine baktığımda kendi adıma benim gördüğüm, Avalanche'ın Just Cause ve Mad Max'ye iyi başardığı noktaları tek bir oyunda birleştirme işini iyi beceriyor olduğu yönünde. Just Cause bilimkurguya kaçabileceğiniz bir marka değil, o yüzden malum kancanın güzellikleri bir kenara çok yaratıcı alet edevatlar tasarlamak özgürlüğüne sahip değiller. Öte yandan Mad Max de kendi markaları değildi ve üzerinde ciddi değişiklikler yapma özgürlükleri olmadı. Bu noktada halihazırda Doom Eternal'a yoğunlaşmış bulunan ve ilk oyunda zaten çok da olgunlaşmış bir tecrübe sunmayan id'in, vizyonu oturmamış markasına kaynak yapması bence hem oyuncular hem de stüdyo için harika bir tercih. Yani aslında, Rage 2 oyuncunun güç fantezisi olmanın yanında aynı zamanda da Avalanche'ın güç fantezisi. Bu yüzden Just Cause 4'ün beklentilerin altında kalması Rage 2 için tehlike çanlarının çaldığı anlamına gelmiyor.

Kıyamet sonrası coşkusu

Yayınlanan uzun uzadıya oynanış görüntüleri, id Software tarzı birincil kişi aksiyonunu ve bu konuda biriktirdikleri sittin senelik tecrübeyi, kendi yaratıcı beceri fikirleriyle birleştirip çok daha yoğun bir aksiyon yaratmayı başardıklarını düşündürtüyor. Hızlı ve yaratıcı şekilde düşman avlamayı ödüllendirmek adına Nanorite güçlerimizi dolduran bir Killstreak sistemi oturtmuşlar ki bu eğlence dozunu ve yaratıcılığını artırmak adına doğru yolda olduklarını gösteriyor. Görüntülerdeki tek problem, yer yer oyuncuyu yükseltiyle yakından ilişkili Slam gibi güçleri rahat kullanamayacakları dar, alçak tavanlı alanlara mahkûm ediyor olmaları. Oyunun bizi "darlama" hatasını ne sıklıkla tekrarlayacak, çıkınca göreceğiz.


Evet doğru gördünüz, ayakkabısını eline geçirmiş, ondan da çatal bıçak çıkıyor.

Çok çeşitli biyomlar yaratmaya yoğunlaşmış olmaları da farklı bir artı. Fallout 76 bize şimdiye kadar gördüğümüz en çeşit sahibi post apokaliptik oyun dünyalarından bir tanesini sunmuştu. Avalanche da Rage 2'de Bethesda'nın çıkardığı bu işin gerisinde kalmak istemiyor gibi duruyor. Bunun üzerine bir de o dünyayı Mad Max: Fury Road'un konvoylarını aratmayacak çeşitlilikte ama daha bir rengarenk, her birini sürebildiğimiz araçlarla gezebileceğimiz gerçeğini eklediğinizde, çeşitlilik konusunda ellerini korkak alıştırmadıkları bariz.

Sorulması gereken büyük soru, bu kadar çeşitliliğin oyunun kendini tekrar etmesini engellemeye yetip yetmeyeceği çünkü açıkçası özellikle Mad Max'in görev tasarımlarını beğenmemiştim ben. Oyunun anlatımını/oynanışını yoğunlaştırmak yerine oyuncunun bir an önce yapıp bitirip açık dünyaya geri dönmek isteyeceği bir kısıtlılık hissi yaratıyorlar, ya da açık dünya aktivitelerinin aynılarını önümüze hedef koyuyorlardı. Bu noktada görev tasarımlarının sakat kaldığı muhtemel kısımları oyundaki çeşitlilikle göz boyayarak telafi etmeye çalışabilirler gibime geliyor ve bu sefer ellerindeki özgürlükle bunu daha iyi başarabilmelerini umut ediyorum. Üs ele geçirme görevleri pek iyi iş görmüyor çünkü bu noktada.


Araç kovalamacalarının bayağı çılgın göründüğü bir gerçek.

HİKÂYE PEKİ?

Rage 2 özelinde sormak gereken ikinci ve daha önemsiz bir soru daha var; oyunun hikâye potansiyelinin ne oranda keşfedileceği. Rage 2'nin hikâyesiyle öne çıkan bir oyun olacağını düşünmüyorum ancak oyunun anlatımına katkıda bulunacak iyileştirmeler yapıldığı bir gerçek. Sessiz ana karakterlerin dilini çözmek moda olduğundan, artık kendi seslendirmesine sahip bir ana karakterimiz var ve bu sesi, ilk oyundan 30 sene sonrasında geçecek olan oyunda, tanıklık etmediğimiz süreçte olanlara dair açıklayıcı cümleler için de kullanacağını biliyoruz. Cinsiyetini de bizim seçeceğimiz kendi karakterimiz, hikâyenin bir kısmını bize anlatacak yani yer yer. İlk oyunun tatmin edici olmaktan birkaç ışık yılı kadar uzak bir sonu vardı ancak böyle sonlar genelde, "cliffhanger" olmasalar bile başlangıç olarak kullanılmaya ziyadesiyle müsait oluyor. Rage 2 de muhtemelen bu potansiyeli kullanmaya teşebbüs edecek. Bu süreçte bizi ilk oyundan karakterlerle de doğal olarak karşılaştıracak.

TÜR: FPS | **YAPIM:** Avalanche | **DAĞITIM:** Bethesda | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 14 Mayıs 2019





TURKISH NATIONAL GT CHAMPIONSHIP

YİĞİT TEZCAN

Eğer beni takip ediyorsanız, bir süre önce eRacing Academy'den ayrıldığımı biliyorsunuzdur. Arkasında uzun bir hikâye var; ancak sim racing'in, yani aslında dolaylı olarak motor sporlarının Türkiye'de bir yerlere gelebilmesi ve insanlara bu konuda imkân sunulabilmesi için verdiğim mücadele sürüyor.

Türkiye'deki hareketliliği ve hevesi uluslararası boyuta taşımak uzun süredir aklımda olan bir şeydi. Bunun bir nedeni de motor sporlarının büyük resme baktığınızda yerel değil, global bir spor olması. Yine global pazar, bilinirlik ve buna bağlı olarak sponsorlar açısından yeni fırsatlar yaratacaktır. Üstelik sim racing küçük de bir alan; her dilden ve milletten izleyiciye ihtiyaç var. Kısacası bizim de dışarı açılmamız gerekiyordu.

iRacing Türkiye olarak, şampiyona için önce RaceSpot TV'yle iletişime geçtik. RaceSpot TV, iRacing'in resmi şampiyonalarını da yayınlayan, adeta mini bir ESPN motor sporları birimini andıran bir yayın kuruluşu. Mizanpajından tutun yarıştaki detaylı veri aktarımına, yorumcuların bilgisinden yönetmenlerin kalitesine kadar uzun süredir bu işteki standardı belirliyorlar.

iRacing eSports Network'se RaceSpot TV, GSRC, Apex TV vb. farklı yayın ağları üzerinden günde 5-6 saat kadar yayın yapan bir motor sporları yayın ağı. Yayın kuruluşlarındaki tüm yarışlar bu ağ üzerinden yayın yapamıyor; ne var ki bizim daha önceki çabalarımızdan ötürü gönüllerinde yer ettiğimize eminim. Zaten sonuçtan da epey memnun kaldıklarını tahmin ediyorum.

Turkish National GT Championship, iRacing'in NASCAR ortaklığıyla yürüttüğü resmi şampiyona ve özel etkinlik kapsamındaki dayanıklılık yarışlarının ardından eSports Network'te en çok izlenen yarış serisi konumunda. Türkiye, söz konusu motor sporları olduğundan kendisini haritada göstermekte bile zorlanıyor olabilir; ancak diğer yandan dünyanın en çok izlenen motor sporları simülasyonu serilerinden birisine de ev sahipliği yapıyor.

Elbette ki öyle ahım şahım sayılar beklemeyin; ancak eş zamanlı olarak en kötü ihtimalle 100'lerin üstünde kalıyoruz. Bu sadece yarış yayınları açısından iyi bir sayı değil; Twitch'teki yayıncılarla kıyasladığımızda da sırıtmıyor. Şu noktada sim racing'i eş zamanlı olarak 200 civarlarında seyrettirebilen herkes, bir nevi deveye hendek atlatmış oluyor.

Bu yazının yazıldığı tarihte, şampiyonanın üçüncü ayağı olan Sebring yarışı yapılmış olacak. Bu yüzden sizleri, 12 Mart Salı günü, Türkiye saatiyle 21.30'da iRacing eSports Network üzerinden yayınlanacak olan, şampiyonanın Road Atlanta pistindeki dördüncü ayağını izlemeye davet ediyorum.

İlginiz olmasa bile, en kötü ihtimalle ortaya konan bu müthiş işten ötürü büyük gurur duyacaksınız.

TNGT'NİN FORMATI

Motor sporlarında her şampiyonanın kendine özgü kuralları vardır. Eğer 2018'in sonunda, Bahreyn'de yapılan ve Ayhancan Güven - Salih Yoluç ikilisinin Türkiye adına yarışıp kazandığı FIA Nations Cup yarışını izlediyseniz birazdan anlatacaklarıma zaten aşinasınızdır.

TNGT'de her takım iki sürücüden oluşuyor ve yarışlar 90 dakika sürüyor. Takımlar 35 ile 55'inci dakikalar arasında pit-stop yaparak sürücü değiştiriyorlar; aksi durumlar diskalifiye cezasıyla sonuçlanıyor. Sürücü değişikliği çok önemli, zira sürücüleri FIA'nin sistemine benzer bir lisanslama sistemiyle eşleştirdik. Gold dediğimiz en iyi sürücüler, Bronze dediğimiz yeni başlayan sürücülerle eşleşti; Silver sürücülerse kendi aralarında dağıldı.

Bütün takımlar iki sürücülerini de piste çıkarmak zorunda olduğundan, ortaya müthiş çekişmeli, heyecanı son tura kadar süren yarışlar çıkıyor. Örneğin yarışa Gold sürücüleriyle başlayan takımlar sonlara doğru yer kaybederken, yarışın ikinci bölümünde Gold sürücülerine geçen takımlar yukarıya doğru tırmanıyor. Lastik değişimiyse ekstra bir süreye mâl olduğundan ortaya önemli bir strateji unsuru çıkıyor.

PORTAL



FIFA

AYIN EZENİ:
YASİN İLGÜN

EA Sports gerçekten takdir edilesi bir oyun firması sevgili okur. İnsanlığın temel zaaflarını çok iyi çözmüş ve bunu su gibi akan bir gelir kalemine dönüştürmeyi başarmış. Oyun firmaları uzun yıllardır bizleri yoluyor ama ben bu noktada EA Sports'un zirveyi kimseye kaptırmadığına inanıyorum.

Yaklaşık 10 yıldır aynı oyunun lacivertini, başka bir yıl sarısını, sonraki yıl kırmızısını oynuyoruz. Oyun tabii ki her yıl bir nebze daha gelişiyor ve modernleşiyor, ancak asla ve asla yeni bir oyun sayılacak kadar büyük bir değişime uğramıyor. Dönüp dolaşıp sonunda güncellenmiş kadrolara ve formalara yığınla para harcıyoruz. Hele bir de FIFA Ultimate Team denen kumardan hallice bağımlılığa kendimizi kaptırdıysak her sene yeni bir kadro kurmak için daha da çılgın gibi harcama yapıyoruz (herkes değil tabii).

FIFA'nın her yıl tam oyun fiyatından böylesine çılgınlar gibi satabiliyor olması gerçekten şaşırtıcı değil mi ya? Üstelik oynanış da pek değişmiyor aslında. Tamam rekabetçi oyunun metası değişkenlik gösteriyor ancak oyunun temelinde gram fark yok. FUT'ta her yıl yapmanız gereken tek şey metayı bulmak ve bu metaya sadık kalıp, oyunun eksikliklerini en efektif şekilde kötüye kullanmaktan ibaret.

FIFA 18'de bu yerden sert şut çekmek demekti. Bu şutların %90'ı ne olursa olsun ağlarla buluşuyordu. FIFA 19'daysa uzaktan plaselerin gol olma ihtimali o kadar yüksek ki insanlar farklı yöntemler denemez olmuşlardı. Son güncellemelerle bunu düzelttiler aslında, ancak bu sadece bir alışma faslı. Yakında yine hem siz hem rakipleriniz kaleyi uzaktan plaselerle bombalayacaktır merak etmeyin. Keza 17'de de 16'da da her daim sabit bir gol atma yöntemi vardı.

Üstelik oyunun rekabetçi ortamında bile inanılmaz bir yapay zekâ desteği var. Şutlar destekli, paslar, ortalar, her şey destekli. Aslında oyunu büyük oranda siz değil CPU oynuyor. Kritik tüm işleri desteğe bırakıyorsunuz. Oyunu tamamen manuel ayarlarda oynamayı bir deneyin derim. Başka bir rekabetçi oyunda böylesine destek gördünüz mü hiç? Oyuncu yeteneğini tamamen hiçe sayan, gerçek oyunculuğu ödüllendirmek yerine cezalandıran bir sistem var ortada. Düşünsenize LoL'de rakip saldırılardan kaçmak veya ultinizi tutturmak için yapay zekâdan destek alıyorsunuz. CS:GO oynarken her oyuncunun nişan alma desteği olsa nasıl olur?

Üstelik bu işin sadece bir kısmı. FUT'ta her yıl kadroyu sıfırdan kurmak gerekiyor, zira oyun yeniliyor ve eski kadronuzu taşıma imkânınız yok. Daha da beteri parası olan paketlere parayı basıp öne geçebiliyor ve güzel bir kadro kurabiliyor. Neticede kadronuz ne kadar iyiyse gol atma ve maç kazanma ihtimaliniz de o kadar artıyor. Tabii ki iyi bir oyuncu her şeye rağmen rakibini devirme şansına sahip ancak siz forvetinizde Slimani'yle oynarken (oynamazsınız da işte maksat örnek olsun) rakibiniz Henry'le karşınıza çıkıyor. Haydi bakalım. Bu nasıl rekabetçi ortam yahu?

EA Sports'un müşteri hizmetlerinin İngilizceyi yarım yamalak konuşabilen insanlardan oluştuğunu, hiçbir şeye çözüm üretemediğini de belirteyim. Üstelik sırf oyunu oynadığınız için saçma sapan banlar yeme ihtimaliniz var. Mesela bir oyuncu kartını yanlışlıkla çok pahalıdan alırsanız sistem sizin ticaret hilesi yaptığınızı düşünüp ban atabiliyor. Müşteri hizmetlerini de asla, ama asla ikna edemiyorsunuz. İsterseniz dünyanın kanıtını sunun.

Daha söylenecek çok şey var ama bana ayrılan sürenin sonuna geldik sevgili Oyungezerler. FIFA'ya düzgün bir rakip çıkmadıkça yolunmaya devam edeceğiz gibi gözüküyor.

> FIFA o kadar az maliyetle o kadar çok kazandırıyor ki EA oradan gelecek garanti paraya güvenerek marka imajı vs. hiç umursamıyor.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Massive Entertainment | **DAĞITIM:** Ubisoft | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 15 Mart 2019

SABRİ ERKAN SABANCI

THE DIVISION 2

BİZİM İŞİMİZ İÇERİK

Yazıya başlamak için bilgisayarın başına oturduğumda *The Division*'ın duyurulduktan sonra kapalı alfasının açıldığı dönemi hatırladım ister istemez. Hayır, beta değil bildiğiniz alfa. O alfaya katılan bir arkadaşım da benim o dönemde *Destiny* bağımlısı olduğumu bildiğinden (ki bilmemek elde değildi yani şimdi) oynadıktan sonra "Sabri, bu oyun tam senlik, kesin *Destiny*'nin yerini alır bak" demişti. Ben de kapalı betasına bir şekilde katılıp oynama fırsatım olduğunda kendimi ikna etmiştim fakat hiç öyle olmadı. Hem *The Division* çıkış döneminde internetimin olmamasından, hem zaten saatlerimi gömdüğüm bir "looter shooter" oyunum olduğundan, hem de çıkışında aldığı negatif yorumlardan dolayı pek de umurumda olmamıştı. Hatta dürüst olayım, o dönem içimdeki *Destiny* fanboyu mutlu olmuştu biraz. Herkes *Destiny*'yi bırakıp *The Division*'a geçecek diye korkmuştum, öyle olmadı. 2016'dan bu yana çok şey değişti. *Destiny* ve *The Division* arasında çok gidip geldim fakat günün sonunda *Destiny 2*'nin de yaşattığı hayal kırıklığıyla looter shooter'sız olarak ortada kaldım. Evet, arada hâlâ *Destiny 2* ve *The Division*'a giriyorum ama *The Division*'a da tam dönüşümü o efsanevi 1.8 güncellemesine kadar yapmamıştım. Bu yazıya girişmeden önce de büyük ihtimalle *The Division*'da yapacağım son Global Event'i yapıyordum.

Ama konuya dönecek olursak, 2016'dan bu yana gerçekten çok şey değişti. Buna Massive ve *The Division* da dâhil. Massive inanılmaz bir şekilde oyuncuları dinledi, çıkışında yaşadıkları birçok sorunu çözdü, hatta oyunun durumu berbat haldeyken o dönemde çıkması gereken ek paketlerin çıkış tarihini ileri atıp önceliklerini "oyunu düzeltmek" olarak belirlediler. Ve şu



İlk oyunun, Anthem'ın, hatta Destiny'lerin aksine The Division 2'de yapımcılar işi en baştan sıkı tutma niyetinde.

an piyasadaki iki rakibinin sürekli yaptığı şeyi yapmadılar: Oyunu olmadığı bir şeymiş gibi anlatmadılar.

Bu bir looter shooter!

Herhalde Massive ve Ubisoft'un en çok övgü alması gereken ama çoğunluğun da pek umurunda olmayan bir detay bu. *Destiny*'nin çıkışında hikâye öne sürülüp duruldu, *Destiny 2*'nin çıkışında "umarım oyuncular çok fazla hikâye var diye şikâyet eder" gibi iddialı laflar edildi. *Anthem* inatla "kendi hikâyenizi oynayacaksınız, hikâyemiz çok harika" diye devam ediyor. Bu sırada Massive, *The Division*'a endgame içeriği ekledi, oyunu bolca modla doldurdu ve looter shooter tarzını ister PvE, ister PvP olarak seven herkese hitap edecek hale getirdi. Peki *The Division 2*'yi nasıl mı tanıttılar? Paşa paşa çıkıp "arkadaşlar bu bir looter shooter oyunu, oyunun tamamı endgame üzerine kurulu" diyerek gerçekten de bu oyunu uzun soluklu oynayacak insanlara hitap etti. Private betanın da bu kadar dolu bir deneyim yaşatmış olması da tam oyun için ister istemez daha da heyecan yarattı.

Şimdi her şeyden önce konsol oyuncuları arkadaşların yüreğine biraz serin sular serpeyim, oyun tıpkı ilk oyun gibi gayet sabit bir 30 fps'yle çalışıyor, *Anthem*'daki gibi oynanışı rezil eden ve sürekli olan fps düşüşlerini yaşamadım private beta boyunca. Her ne kadar Xbox One X ve PS4 Pro için 60 fps ya da kilitlenmemiş fps seçeneği bulunmasa da oyun bu konsollarda daha sabit bir 30 fps performansı verip, harika da bir görsellik sunuyor. Bağlantı sıkıntıları beta boyunca bir defa başıma gelmiş olmasına rağmen sürekli başına gelen insanlar da var, o konuda bir şey diyemiyorum maalesef ama teknik açıdan, özellikle *Anthem*'ın o VIP demosundan sonra harika bir tecrübe oldu benim için.

İçerik olarak da son dönemlerde oynadığım en dolu betalardan olsa gerek. *Anthem*'ın "3 hikâye görevi, bir de Stronghold"una ya da *Destiny 2*'nin "3 hikâye görevi, bir strike, iki de PvP modu"na kıyasla *The Division 2*'nin betası bayağı doluydu. 2 tane hikâye görevi, 5 tane yan görev, açık dünyada yapılabilecek ekstra etkinlikler, 3 Dark Zone kısmından biri ve 2 tane de PvP modu betanın ilk gününden açıktı. Bunun üstüne betanın ilerleyen günlerinde oyunun endgame etkinliklerinden birini de herkese açıp, oyunculara oyunun tamamından ne bekleyebileceklerini gösterdiler. Ve eleştiriler de ufak ufak burada başladı.

The Division 1.5?

Evet, çoğunluğa göre bu oyunun ilk oyundan pek de bir farkı yoktu. İlkinin Washington kaplanmış haliydi sadece. Zaten yazının bu anına kadar ufak ufak bu eleştirilere karşı sunacağım anti-tezin temellerini atıyordum, o yüzden direkt olarak bu oyunun neden ilk oyundan o kadar da farklı olmaması gerektiğini başka bir looter shooter'dan örnek vererek açıklayayım.

Destiny 2'nin çıkışını hatırlıyor musunuz? Hani ben her çıkan ek paketini inceleyip, *Rise of Iron*'da "tamam, *Destiny* olabileceği en iyi hale geldi" demiştim. *Destiny 2*'yi de yapılan o değişimlerin hepsini çöpe atıp, sıfırdan bir şey yapmaya çalıştığı ve hatta attığı o çoğu özelliğin yerine bir şey getirmediği için eleştirmiştim. Massive,



Fragmanın birinde arabanın üzerindeki "Police" yazısı yanlıştı, hâlâ öyle bir hata var mı diye sürekli kontrol halindeydim :)

The Division 2'de Bungie'nin yaptığı bu hatayı yapmamaya çalışmış elinden geldiğince. İlk oyuna getirdikleri ve oyuncuları oyun tecrübe kalitesini arttıran her yenilik *The Division 2*'nin betasında görebildiğimiz kadarıyla yerli yerinde durmakta. *Destiny 2*'deyse bunların çoğunun uçurulmuş olması, yerlerine gelen alternatiflerin tatmin edemeyişi ve geri dönmeleri için de en azından 1 yıl beklemiş olmamız bayağı bir şeyi açıklıyor.

Ayrıca oyunda değişiklik yok değil, bolca değişiklik var hatta. Yetenek ve perk sistemini nasıl kazandığınız değişmiş durumda, yeni yetenekler eklenmiş, silahlar önceki oyuna kıyasla "birkaçı iyi, diğerleri olmasa da olur" diyebileceğimiz türde değil, hepsinin rolü var diye listeyi uzattıkça uzatabilirim. Fakat oyunu az oynamış ya da sadece izlemiş olan birinin *The Division 2*'ye baktığında ilk oyunu görmesi de gayet doğal. Çünkü oyun temelinde gayet iyi ve private betada gördüğüm kadarıyla da yapılan değişiklikler ve eklemeler gayet yerinde hareketler.

İçerik olarak bakıldığındaysa ana görevlerin işleyişinin yine ilk oyundan pek bir farkı olmadığını görmek biraz üzdü ancak oyunun yetenek-perk sisteminde yapılan değişikliklerin yanı sıra silahların da "rollü" olması çatışmaları daha eğlenceli kılıyor. Bunun yanı sıra yan görevler ilk oyuna kıyasla katbekat daha iyi. İlk oyundaki sıkıcı, sırf "yapılacak bir şeyler olsun" diye bulunan yan görevler, *The Division 2*'de yapı ve zorluk olarak ana görevlere daha çok benzerlik gösteriyor. Tek farkı yapıp yapmamanın size kalmış oluşu. Açık dünyada yapılabilen görevlerden şimdilik sadece Control Point'i tecrübe edebilmiş bulunmaktayız bu betada. Bana çok acayip derecede *GTA: San Andreas*'ın özellikle sonlarında bolca yapmamız gereken "çete bölgelerini ele geçirme" görevlerini anımsattığını belirtmezsem içimde kalacak. Görevde yaptığınız şey o işaretli bölgede bulunan çetenin elemanlarına saldırıp, işaret fişeğiyle de çevredeki yandaşlarınızı çağırıp bölgeyi ele geçirmek. Dalga dalga gelen düşmanları temizledikten sonra da bölge sizin kontrolünüz altına giriyor.

Kapalı betada özellikle ilgimi çeken ve belirtmek istediğim son değişim de oyundaki toplanabilir ekipmanlar. İlk oyunda etrafı loot'larken topladığınız su, kutu kola gibi şeyleri çatışmalarda yanma, sarsılma gibi efektleri geçirmek için kullanırken, burada bu topladıklarınızı bu kontrol noktalarına ya da yerleşim yerlerine bağışlayıp yeni şeyler açmak







ya da yeni silahlar/zırhlar yapmak için gereken taslak dosyalarını almak için kullanıyorsunuz. Özellikle ilk oyunu saatlerce oynadıysanız bu "toplanabilirler" loot yaparken karşınıza çıktığında (Survival modu dışında tabii) hayal kırıklığına uğramışsınızdır bolca. *The Division 2*'de bunların da bir işe yarıyor olması sevindirici.

Sıcak mı soğuk mu?

Tamam, oyunu biraz fazla övmüş olabilirim. Hele ki sadece bir betaya bakarak ipin ucunu kaçırmış bile olabilirim. Ama düşünmeyin ki *The Division 2*'de sevmediğim şeyler yok.

Arayüzünden pek de memnun olmadığımı söylersem buna sanırım oyuna bayılan insanlar bile eşlik edebilir. Aşırı gereksiz bir şekilde arayüzde çok fazla şey aynı anda bulunmakta ve "tasarım tarzı" yüzünden de çok yavaş hissettiriyor. *Anthem*'la karşılaştırdığınızda tabii ki arayüzlerin cennetine düşmüş gibi hissediyorsunuz ama hâlâ piyasada *Destiny* gibi bir gerçek de var. Ama en azından HUD'un konsollarda bile istediğiniz gibi düzenlenip, büyütüp küçültülüp yerlerinin değiştirilebiliyor oluşuyla fazla da yüklenmek istemiyorum.

Benim en çok canımı sıkan noktaysa Massive'in bu oyunda çözebileceği bir şey değil. *The Division*'ı alternatifi *Destiny*'ye kıyasla farklı ve ilgi çekici yapan noktası atmosferi ve geçtiği ortamdı. New York'ta, koca binaların arasında, o soğuk ve karlı ortamda, dar sokaklarda ve bina içlerinde çatışmaktı *The Division*'ın olayı. Hatta en sevdiğim battle royale'imsi oyun türlerinden olan Survival'ın var olma sebebi bile bu ortamdı. Şimdiyse günlük güneşlik Washington'da olmak değişikliklerin en büyüğü ve benim de sanırım en hoşuma gitmeyeni oldu. Evet, Massive illa ki bu ortama uygun düzgün içerikler çıkaracaktır. Ve evet, görsel olarak da Snowdrop motorunun yeteneklerini burada daha iyi görüyoruz. Geniş ortamlardaki çatışmalar da farklılık olacak. Ama yine de ilk oyunun atmosferini tercih edemeden duramıyorum ya.

Kişisel tercihleri bir kenara bırakırsak, *The Division 2*'nin hâlâ teknik sorunları var. Özellikle bilgisayar tarafında bolca sıkıntı yaşanmış kapalı beta boyunca. Bunların çoğunun açık betaya kadar çözüleceğini söylüyor Massive, bense sadece çıkışı diğer looter shooter'lar kadar sorunlu olmasın yeterli diyorum. Çünkü *The Division, Anthem, Destiny* gibi oyunlar illa ki çıkışında sorun yaşıyorlar. Ve illa ki çıktıkları gün "Evet, işte bu en iyi looter shooter!" diyebileceğimiz halde de olmuyorlar. En azından Massive bu oyunla ne yapmak istediklerinin farkında. Kendilerine bir yol çizip, herkese "biz bunları yapacağız, oyunumuz endgame ve loot odaklı" demeleri bile bunu gösteriyor. Her ne kadar bu kapalı betadaki izlenimlerim çok olumlu olsa da bekleyip görmek, fazla da heyecan yapmamak gerek.



The Division 2'nin ilk oyundan en büyük farkı mekân çeşitliliğinin fazlalığı olsa gerek. Bunun olumlu tarafı da var olumsuz tarafı da.







RÖPORTAJ



Mathias Karlson

Paris'teki The Division 2 etkinliğine katıldık ve Oyun Direktörü Mathias Karlson'la konuştuk.

TUĞBEK: Kurguyla başlayalım. 7 ay geçmiş, dünya değişmiş ve karanlık, kasvetli bir New York'un ardından şimdi Washington'ı aydınlık, zengin, vahşi hayatla dolu, hatta içinde geyikler olan bir şekilde görüyoruz. Sizce de dünya biraz fazla hızlı değişmiş gibi değil mi? Bir felaket olduğunda dünya 7 ayda bu kadar değişir mi?

MATHIAS: Güzel soru. Bu konuda çok fazla araştırma yaptık. Uzmanlarla konuşmalarımızdan, işlerin ne kadar hızlı çığırından çıkabileceğini öğrenmek bize de en ilginç gelen şeylerden biri oldu. Olayın insan kısmı, toplum kısmı için bu doğru. Doğa kısmı ise; DC'nin iklimi ve bitki örtüsü yazın neredeyse tropiktir ve araştırmalarımız bize doğanın serbest bırakıldığında başkenti bu kadar hızlı ele geçirebileceğini söylüyor.

T: Yani hem doğa hem de toplum hızla değişiyor. Peki hâlâ siviller var, herkes gidip bir çeteye ya da fraksiyona katılmıyor. Ve fraksiyonlarımız var. Kaç taneler ve neler yapıyorlar?

M: İşin sivil kısmına önce değineyim çünkü The Division 2 için önemli bir nokta burası. Siviller oradalar ve bir The Division ajanı olarak korumaya çalıştığınız şeyin merkezinde yer alıyorlar, bu dünyada yeniden bir yaşam inşa etmek için mücadele ediyorlar. Siviller hem sizin yerleşkelerdeler hem de caddelerdeler ve yaşamlarını devam ettirmeye çalışıyorlar ve oyundaki Outcast denen 3 düşman grubunun tehdidi altındalar. Yaratmak istedikleri gelecek hakkında çarpık görüşleri var ve bunun için yoluna çıkanlara şiddete başvurmaktan kaçınmıyorlar. Bir de dördüncü fraksiyonumuz var: Black Tusk.

T: Onlar ana hikâyenin ardından karşımıza çıkıyorlar değil mi?

M: Aynen. Endgame'de Black Tusk sürpriz bir şekilde ortaya çıkıyor ve şehri ele geçiriyor.

T: Diğer fraksiyonları elemine mi ediyorlar?

M: Yok hayır, ana senaryoda karşılaştığınız diğer 3 fraksiyonun yerlerini almıyorlar, hepsi birden var oluyorlar. Black Tusk ana görevlerde uğradığınız önemli üsleri ve binaları ele geçiriyor ve açık dünyaya yeni içerikler ve aktiviteler getiriyor. Sizin göreviniz de onları yeniden dışarı atmak. Yeni bir ilerleme yapısı sunuyorlar.

T: Sivillerin yerleşkeleri, fraksiyonlarınsa üsleri var. Üslere saldılar düzenliyoruz ve yerleşkeler de bizim için gelişmiş güvenli bölgeler gibi, doğru mu?

M: Öyle de denebilir. İlk oyundaki Operasyon Üssümüze benziyorlar. The Division 2'de de bir Operasyon Üssümüz var.

T: Beyaz Saray.

M: Evet. Beyaz Saray sizin ana üssünüz gibi. Yeni teknolojilerin araştırıldığı, dükkânların olduğu, silah vs. yaptığınız yer. Yerleşkelerse sivillerin evleri, buraları aktiviteler için bir çıkış noktası olarak kullanıyorsunuz ve bu yerleşkelere yardım ettikçe buralardaki gelişmeyi görebiliyorsunuz.

T: Yardım etmekten kastınız, görevler mi projeler mi?

M: İkisi de. Mesela bir yan görev yaparak yerleşkeye kazandırdığınız teknoloji sayesinde daha fazla besin üretebilir hale geliyorlar. Yerleşkelere yardım ettikçe de buralardan Opearsyon Üssünüze alabileceğiniz yeni yardımcılar kazanabiliyorsunuz.

T: Sinematiklerden ve söylediklerinizden bir iç savaş hissi de alıyorum. Elbette ünlü Amerikan İç Savaşı gibi değil ama ona benzer bir nüans. Öyle bir şey bekleyebilir miyiz mesela Black Tusk tarafından? Çünkü Black Tusk da hükümet destekleyici bir yapıya sahip görünüyor. Bir Hyena'lar gibi değiller.

M: Elbette şunun altını çizmek gerekir ki bu DC gerçek DC değil, hayal ürünü bir yer. Dolayısıyla gerçek hayatla paralel düşünmüyoruz. Farklı fraksiyonları ve sivilleri düşününce, çatışmanın nerelerden ortaya çıkabileceği ve varabileceği üzerine bir hikâyemiz var. Ve oyunun teması hakkında değerli gördüğümüz bir şey varsa o da birlikteliğin kuvveti.

T: Biraz oynanıştan bahsedelim. Savaş sistemini oldukça değiştirmişsiniz. Şu ana kadar gördüğüm kadarıyla düşmanlar daha hızlı ölüyorlar, can barları biraz daha küçük ama aynı zamanda daha interaktif gibiler. Daha fazla hareket ediyorlar, daha fazla stratejik davranıyorlar, bu konularda neler söyleyebilirsiniz?

M: Oyunda savaşın derin ve dinamik bir doğası olduğunu söyleyebilirim. Düşmanlar The Division 2'de biraz daha hızlı ölüyorlar ancak yapay zekâ davranışları üzerinde çok durduk. Nasıl hareket ediyorlar, ne yapmayı tercih ediyorlar, nasıl taktiksel ve stratejik kararlar alıyorlar… Ayrıca farklı düşman arketipleri üzerinde de çalıştık. Düşmanların belirgin eksi ve artıları, güçlü ve zayıf yönleri var. Örneğin ilk oyunda Cleaner'ların arkasındaki, vurduğunuzda patlayan yakıt tanklarını hatırlarsınız, bunu bu kez neredeyse bütün düşman çeşitlerine uygulamaya çalıştık. Oyuncular düşmanların güçlü taraflarını hedef alıp bunları onlara karşı kullanabilecek.

T: Peki bizim yeni yeteneklerimiz var, NPC'lerin yetenekleri var mı?

M: Farklı arketiplerin yapabildiği farklı eylemler var. Uzaktan kumandalı bomba göndermek, taret'ler, drone'lar, robotikler…

T: Evet acılı bir şekilde şahit oldum bunlara, üzerimizde hepsini kullandılar. Peki 8 kişilik raid görevleri hakkında ne diyebilirsiniz?

M: Eh yoldalar, bu kadarını söyleyebilirim. Oyunun çıkışından çok kısa süre sonra girilebilir olacaklar. Oyunculara oyunu bitirmek, ekipman toplamak için fırsat vermek istedik öncesinde.

T: Bugün çıkış sonrası gelecek içerikler hakkında birçok bilgi verdiniz. Ayrıca çıkış sonrası bütün içeriğin bedava olacağını da söylediniz. Peki büyük içerikler ekleyecek DLC'ler olacak mı yoksa The Division 3 çıkana kadar böyle miyiz?

M: Mart'ta The Division 2 çıktıktan sonra onu bir yıl boyunca 3 ana bölümün yanı sıra büyük ve küçük güncellemelerle besleyeceğiz ve bunlar herkese bedava olacak. Sonrası içinse konuşmak için erken.

T: Son sorum: Oyunda neden at yok?! Çünkü muhtemelen virüs onları öldürmemiştir ve otomobiller de olmadığından at etrafta dolanmak için güzel bir yöntem olurdu.

M: Eğer işler planladığımız gibi giderse oyuna at eklemek istiyorum aslında. Gelecekte.

T: Umut var yani.

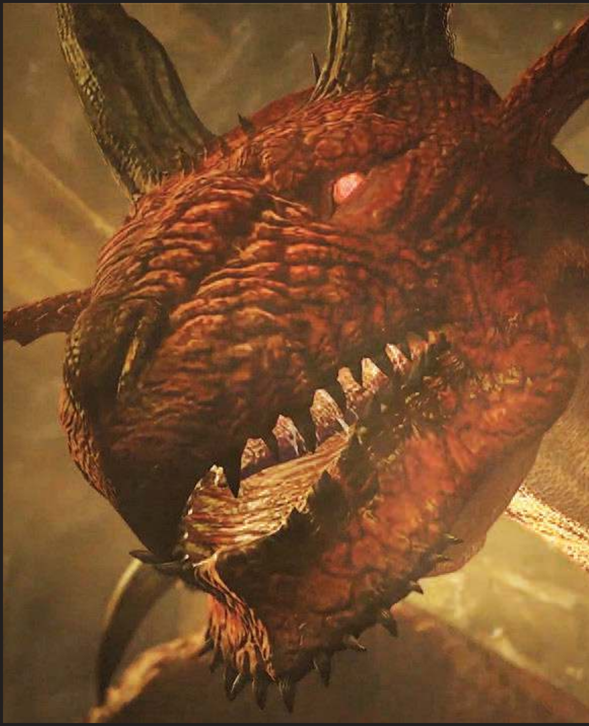
M: Umut var.

T: Tamamdır, teşekkür ediyorum.

BU AY NE OLDU?

Ne demişler, Şubat kapıdan baktır... Efendim? Mart mıydı o? Zamanın nasıl geçtiğini anlamadığımız bir ay yaşadığımız için sıraları şaşmış olabilir, idare ediverin. Hem siz bunu okuduğunuzda kazma kürek yaktıran ayda olacaksınız, bir de öyle düşünmek lazım. Bu soğuk havalarda oyun dünyasında yaşanan sıcak gelişmelerle bir nebze de olsa ısınalım madem. Hem doğalgazdan

ESER GÜVEN



1 Resident Evil 2 Remake'le müthiş bir başarıya imza atan Capcom, yeniden yapımların tadını almış olsa da yeni oyunlar konusunda da cesur adımlar atacak gibi duruyor. Meğer stüdyo Devil May Cry 5 ile Dragon's Dogma 2 arasında kalıp tercihini DMC'den yana kullanmış, ama bu yakında kült RYO Dragon's Dogma'nın da devamını göreceğiz anlamına geliyor! Buraya bir 'liseliler bilmez' esprisi iyi giderdi şimdi.

2 THQ Nordic adeta stüdyolarla beslenen dev bir canavarı andırmaya başladı ama sevimli, iyi huylu bir canavar bu. Son olarak Kingdom Come: Deliverance'ın geliştiricisi Warhorse'u da alan THQ Nordic bünyesinde şu an tam tamına 77 oyun geliştiriliyormuş. Adamlar tek başlarına oyuna doyuracak bizi.





3 Nintendo of America'nın sevilen yüzü Reggie Fils-Aime emekliye ayrılacağını açıkladı ve yerine gelecek isim de Doug Bowser. Mario'nun ezeli düşmanıyla aynı soy ismini taşıyan Bowser'ın Nintendo'nun başına geçecek olması çok ironik değil mi? Bundan sonra Super Bowser, Bowser Odyssey, Bowser Kart gibi oyunlar görürsek şaşırmayalım.



4 Activision bir kez daha eleştiri oklarına hedef oldu çünkü bir anda 800'den fazla çalışanı işten çıkarttı. Asıl tepki alansa bu çıkarmaların firmanın CEO'su Kotick'in "tarihimizin en büyük karlarını elde ettik, müthiş bir sene geçirdik" açıklamasını takiben yapılmış olmasıydı. Tepedekiler milyonlarca dolar maaş ve bonus alırken yine olan küçük esnaf... pardon, küçük çalışanlara oldu.

5 Hatırlar mısınız, Bethesda, Praey for the Gods'ın geliştiricisini "Prey ismi bize ait kardeşim" diyerek davayla tehdit etmişti. Keser döner, sap döner demişler :) Bethesda TES VI'yla bütünleştirdiğimiz Redfall isminin haklarını henüz alamadı çünkü bir yazar "o ismin hakları bende keh keh" diyerek süreci baltaladı.

➔ Dahası İçin: www.oyungezer.com.tr



6

Hem sevilip hem nefret edilen stüdyolardan biri olan Ubisoft önümüzdeki dönemde 4 AAA oyunla karşımıza çıkacağını açıkladı ve tahminler havada uçuşmaya başladı. Soldan sayalım: Splinter Cell, Watch Dogs 3, Assassin's Creed: Legion… Dördüncüsü de sürpriz olsun madem (sanki diğerleri sürpriz değilmiş gibi, ilahi ben).

7

Artık kötü sürprizlere alıştığımız için Mart ayında bilgisayarlarımıza teşrif edecek olan Devil May Cry 5'in fiyatının ani biçimde iki kat artmasına çok şaşırmadık. Hani ön sipariş dönemi sona ermiş olsa tamam ama durup dururken böyle bir artış görünce insan bu işin arkasında kimler var diye düşünmeden edemiyor. Siz siz olun, özellikle de Capcom oyunlarını nispeten ucuz gördüğünüzde beklemeden alın derim, yarın ne olacağı hiç belli olmaz.



8

Geçtiğimiz ayın en büyük bombası Metro: Exodus'un çıkışına yalnızca iki hafta kala yayıncısının kararıyla Steam'i bırakıp Epic Store'a geçmesi oldu. Oyunun bir sene boyunca Steam'e geri dönmeyecek olması büyük tepkilere neden oldu, oyuncular serinin ilk iki oyununa olumsuz inceleme yağdırmaya başladılar, tartışmalara Metro romanlarının yazarı Dmitry Glukhovsky bile katılarak "yapmayın, etmeyin, olan güzelim seriye oluyor" dedi. Oyun çıktıktan sonra ortalık biraz duruldu aslında ama oyunun imajı zarar gördü bir kere.

9

Telltale ölmedi, yüreğimizde yaşıyor arkadaşlar. Hatta sadece yüreğimizde değil, AdHoc'ta yaşıyor. Eski geliştiricilerin bu yeni stüdyosu "etkileşimli hikâye anlatımı" olayına devam edecekmiş. Umarız büyük lisansların altına girmeye kalkmazlar da Telltale'den daha uzun ömürlü olurlar.





10

Şubat ayında oyun dünyasında adeta fırtına koptu ve bu fırtınanın adı da Apex Legends'dı. Titanfall'un geliştiricisi Respawn hiç reklam falan yapmadan karşımıza "Zıbank!" diye oynaması ücretsiz yeni battle royale oyununu çıkardı ve öyle bir ilgi gördü ki buna kendi bile şaşırdı. 8 saatte 1 milyon, 72 saatte 10 milyon, bir haftada 25 milyon derken bir de baktık battle royale sevmeyenler bile bayıla bayıla oynuyor oyunu.

Konuşanlar



@corybarlog
(Cory Barlog)

Asgard.

Bu yıl God of War'la ödüllere doymayan Cory Barlog, bir takipçisinin "Barlog bu kadar ödül ve kupayı nerede tutuyor" sorusuna net bir cevap verdi. Zaten belliydi bu adamda insanüstü bir yetenek olduğu.



@XboxP3
(Phil Spencer)

Bolca Crackdown 3 oynuyor ve çok eğleniyorum. Ama ajanımı seçip de aramızdan ayrılan ekip arkadaşımız Mike Forgey'in oyunda ölümsüzleştirildiğini görünce çok duygulandım, bu oyunu o da görmek isterdi.

Monolith'in baş yapımcısı Michael Forgey, 2016'da kansere yeni düşmüştü. Altında imzası bulunan oyunlar arasında Middle-earth: Shadow of Mordor, Gears of War, Fable gibi dev isimler bulunan Forgey'i unutmamış Sumo Digital.



@ChrisAvellone
(Chris Avellone)

Zamanda geçmişe yolculuk yapmak ve Horizon: Zero Dawn'ı daha önce oynamadığım için kendimi yumruklamak istiyorum. Bunun yerine kendimi şimdiki zamanda yumruklamaya karar verdim. İşlemiş olduğum suçun affı yok.

Chris Avellone, Horizon'a hayran kalmış olacak ki bunu kendine has üslubuyla belirtmiş. Demek ki daha da geç kalmadan Horizon oynamak lazım, sonra kendimizden boş yere yumruk yemeyelim.





Manuel 'Manny' Calavera

"DOKUZ NUMARALI TREN BİLETİ İSTER MİSİNİZ?"

ESER GÜVEN

Ölümden sonra bir hayat varsa, bu hayatı bir seyahat acentesinde ölülere bilet satmaya çalışarak geçirmek istemezdiniz, değil mi? Eh, o halde işlediğiniz günahlara dikkat etmeniz şart, bakın işte karşınızda Manny örneği duruyor kabak gibi. Kim bilir kaç anne-baba çocuklarını "büyüyünce Manny gibi olursun bak" diye korkutmuştur. Ayıp, ayıp.

Manuel "Manny" Calavera'nın hayatı aslında öldükten sonra başlamış desek yeridir, çünkü Yaşayanlar Dünyasında ne yaptığına dair konuşmayı sevmiyor, bizler de bunu kesin olarak bilmiyoruz zaten. Ha rivayetlere göre kendisi bir zamanlar korsanmış ama adamdaki sevimliliği ve şahsına münhasır sakinliğini görünce insanın buna da inanası gelmiyor ki. Manny hayattayken bir günah işlemiş ve bu günahın kefareti olarak da çalışmayı tercih etmiş. Aklınıza öyle hemen büyük bir günah gelmesin, eminim yanlışlıkla karınca falan ezmiştir. Diyorum ya, şeker gibi bir adamdır yoksa Manny. Ama hayatında artık her ne yanlış gittiyse ne Ölüler Günü'nde ziyaret etmek istediği bir aile ferdi, ne de arkadaşı var. Yapayalnız bir ruh o. Ta ki Meche'yle tanışıp ona âşık olana kadar.

Acayip çalışkan biridir Manny. İşe ilk başladığı zamanlar müşterilerine öyle paketler satmış ki, departmanda çalışan herkesin ağzı bir karış açık kalmış. Zaten iş yerinde patronu Don Copal'dan bile fazla zaman geçirmesinden belliymiş kendini işine nasıl adadığı. Ama sonra ne olduysa ofisi bir başkasına, rakibi Domino'ya verilmiş, onu da bir depo odasına postalamışlar. Müşteri listesi bir anda sefiller ve suçlularla dolmaya başlamış, ki eh, iyi bir bilet satın almak için iyiliklerle dolu bir hayat geçirmeniz gerek. Suçlularla çalışmaya başlamak da haliyle Manny'nin satışlarını ciddi ölçüde etkilemiş. Bu durumdan sıkılan Manny ufak bir sabotajın ardından Domino'nun müşterilerinden, adeta bir iyilik meleği olan Mercedes "Meche" Colomar'ı çalıyor ve hayatı da oracıkta değişiveriyor işte.

Rekabet kurumu görev başına

Manny gerçekten de rekabetçi biri, kaybetmeyi hiç sevmiyor. Yani sakin dedim diye ensesine vurup lokmasını alabileceğinizi de sanmayın. Hatta "Acaba gemide çalışsam daha mı mutlu olurdum?" diye düşünüp, sonra da "amann, kaptanlığa yükselene kadar rahat edemezdim ki" diyebilen biri. Hem bunu lafta da bırakmıyor üstelik. Temizlikçi olarak çalışmaya başladığı gece kulübünün sahibi oluyor örneğin, gerçekten de aşçı olarak girdiği bir gemiden kaptanlığa yükselmeden çıkmıyor. Ama işte bu hırsının bazen gözünü kör ettiğini de söylemek lazım, öyle ki bir şeye odaklandığında başkalarının ihtiyaçlarını görmüyor bile. Meche'ye odaklanıp uzun süre arafta kalan diğer ruhları sallamaması bunun bir örneği. Başlarda yaptığı çoğu şeyi kendi kıçını kurtarmak için yapsa da, sonrasında gözü açılıyor, aşka teslim oluyor ve yolunun kesiştiği herkese yardım etmeye başlıyor.

Ölüler Diyarı'ndaki ilk zamanlarında ne kadar karamsar ve kötümser olduğunu düşününce… Kim bilir acaba gerçek hayatında ne gibi hayal kırıklıkları yaşadı diye soruyor insan kendine. Belki de gerçek hayatında bir kahramandı, belki de birini kurtarmaya çalışırken, iyilik yapmak isterken ölmüştü. Sonradan iyimser bir yapıya bürünmesini ve kahramanlaşmasını sanırım en güzel açıklayacak teori bu olurdu.



Manny'nin en sevdikleri

En sevdiği kadın: Elbette Meche
En sevdiği kart oyunu: Solitaire (eskimiş kart destesini yanından eksik etmez)
En sevdiği el aleti: Delgeç
En sevdiği aksesuar: Tırpan ("eskiden kalbimin olduğu yerin yanında tutmayı severim")
En sevdiği renk: Beyaz
En sevdiği arkadaşı: Glottis
En sevdiği giysi: Takım elbise

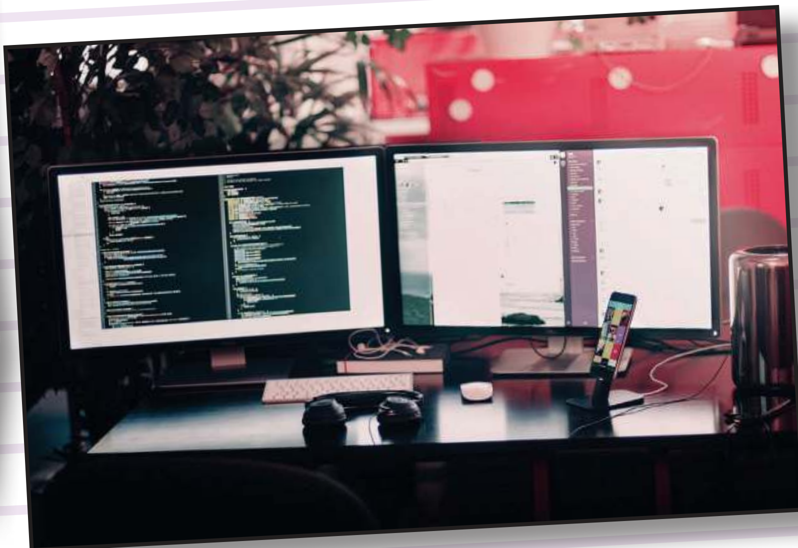
Oyun Dünyasının Yan Endüstrileri - Bölüm II

Eğer ilk filmi izlememiş, veya serinin ilk kitabını okumamışsak genelde devam eserlerini takip etmekte zorlanırız. Aslında benzer bir durum devam yazıları için de geçerli. Bu ay ikinci bölümünü yazdığım makalenin mümkün olduğunca geçen aydan bağımsız bir içeriğe sahip olmasına çabaladım. Yine de bu satırları okumadan önce geçen ayki Okul bölümüne bir göz atabilirseniz, yazıdan alacağınız keyif artacaktır diye tahmin ediyorum. Bu yazının temel konularından birisi "outsourcing" adı verilen dış kaynaklandırma. Yabancı bir terim olmasına rağmen yıllardır Türkçe içerisine kendini adapte etmiş bir kavramla karşı karşıyayız. Çekirdek anlamı itibariyle, bir işletmenin çeşitli sebeplerden dolayı (düşük maliyet veya işi uzmanına yaptırma isteği gibi) bir malın veya hizmetin üretiminde bir başka firmaya başvurması, o firmanın gücünü ve yeteneklerini kullanması, bir anlamda profesyonel destek alması anlamına geliyor. Bu konuyu anlatmamın sebebi, böyle bir yöntem kullanmazsak erişebileceğimiz yeteneklerin ve yapabileceğimiz işler sınırlı kalabileceğini vurgulamak.

Geçtiğimiz ay oyun dünyasını destekleyen yan endüstrilerden bahsetmeye çalışmıştım. Cosplay, oyun figürleri ve minyatürler, yüksek lisans programları konu başlıklarımızı oluşturuyordu. Artık bu yan endüstri işinden biraz sıyrılıp, endüstrinin kendisinden de bahsetmek gerekiyor.

Destekleyici ürün ve hizmetler oyun sektörünü güçlendirse de, yan endüstrilerin varlığı her zaman ana endüstrinin yaşam eğrisine bağlıdır ve bu eğri üzerinden şekillenir. Ülkemiz için oyun sektörü henüz emekleyen bir bebek gibi. Bir nevi pazara giriş/adaptasyon süreci yaşıyoruz. Şirketlerimize, bağımsız çalışanlarımıza bakıp oldukça ileride olduğumuzu da düşünebilirsiniz ancak dikkat etmek gerekir ki, bu tip değerlendirmelerde mutlaka kıyaslama noktalarını doğru bir şekilde seçmek önemlidir.

Oyun endüstrisi dünyada Amerika ve Japonya merkez noktalar olmak üzere hızlı bir şekilde ilerliyor. Sadece yazılım olarak değil, donanım olarak da üretimin yapıldığı ülkelerin bu alanda gösterdikleri gelişimi çok yakından takip etmemiz şart. Japonya'da cosplay'in bizden birkaç on yıl ileride olmasının temel sebebi, Sony ve Nintendo gibi teknoloji devlerinin ürettiği oyun konsollarıdır. Bu konsollar beraberinde aksesuarları ve oyunları da geliştirdi. Bir oyun konsolu hiçbir zaman tek başına anlamlı değildir. Konsolu anlamlı kılan kullanılan aksesuarlar ve satın alınan oyunlardır. Benzer şekilde Amerika'da Xbox'un yaygınlaşması, beraberinde yan endüstrileri de canlandırmıştır. Sadece Xbox satın aldığınızı düşünürken aynı zamanda yedek kol, pil şarj ekipmanı, harici hard disk, aylık veya yıllık Xbox üyeliği ve onlarca oyunu da satın almış oluyorsunuz.



Yüzlerce aksesuar üreticisi, çok sayıda pil üreticisi ve elbette birçok oyun yazılımı üreticisi mevcut. Diğer bir deyişle her konsol, beraberinde kendi ekonomisini de oluşturuyor. Çok yakın bir gelecekte olmayabilir ama, Türkiye'nin de kendi oyun konsolu markasını çıkardığını düşünebiliyor musunuz? Böyle bir tarihi olayın ilk adımlarını neden siz atmayasınız?

İki Yeni Trend: PeoplePerHour ve Upwork

Serbest çalışan nitelikli uzmanlarla buluşma noktası olarak düşünebileceğiniz bu iki web hizmeti sayesinde oyun stüdyonuz için her türlü profesyonel işi dışarıdan destek alarak yaptırabilirsiniz. Tabii diğer açıdan yaklaşıp siz de sunduğunuz hizmetleri buradan paylaşabilirsiniz ancak bu tür sitelerin emeğinizin karşılığı olan ödemeler üzerinden yüksek bir komisyon oranı aldığını unutmamak lazım. Basit birkaç örnekle bu sitelerden nasıl faydalanabileceğinizi anlatmak istiyorum. Aylardır üzerinde çalıştığınız oyun artık alfa sürümünden çıktı ve ticari anlamda çok önemli gelişmelerin arifesine geldiniz. Tüm telif haklarının sizde olduğu bir müzik besteleme işi eğer sizin uzmanlık alanınıza girmiyorsa sizi oldukça zorlayacaktır. Bu sebeple, oyunun müziklerini işinin ehli bir bestekara yaptırmanız rasyonel bir tercih olacaktır. Ödemeler güvenli bir şekilde sistemde bekletilip, siz memnun kalana kadar işbirliğiniz devam ettiği için, memnuniyetsizlikle sonuçlanan çalışmaların sayısı genellikle az oluyor. Bir başka örnekteyse oyunun ara videoları için sanatsal çizimler yapabilen bir çizim ustası aradığınızı varsayalım. PeoplePerHour ve Upwork siteleri sizin için adeta bir hazine gibi. Çok uygun fiyatlarla çizimler yaptırabilir, oyunun tasarım sürecindeki her aşamada destek alabilirsiniz. Bu ve benzeri siteleri kullanmaya başladığınızda oldukça fazla sayıda Türk olduğunu da göreceksiniz. Hem alıcı, hem de serbest çalışan pozisyonunda. Ülkemizde de SadeceOn gibi web sayfalarının popüler olmasıyla birlikte "dışkaynaklandırma" doğru yapıldığında operasyonel maliyetlerini oldukça aşağıya çekebiliyorsunuz.

"İşimi ucuza yaptıracak kadar zengin değilim" gibi klişe sözler aklınızı kurcalayabilir; ancak başka alternatifler üzerinden



pahalıya yaptırıp yine de memnun kalmayabilirsiniz. Bu sektörde kalıcı olmak ve güçlenmek istiyorsanız atacağınız her adımı çok iyi hesaplayıp proaktif davranmanız gerekiyor. Aksi takdirde, döneminin en güçlü oyun stüdyoları olan Westwood, Virgin, Cryo Interactive, Interplay ve benzeri efsane şirketlerle aynı sona doğru yol alırsınız. Bu ve benzeri firmalar ya başka kurumlar tarafından satın alındılar ve unutulup gittiler; ya da yanlış politikalar sonucu iflasa sürüklendiler. Bir kısmı da yeni nesil içerik üretemediği için yönetim ekipleri tarafından alınan radikal kararlar sonucu kapatıldı. Bu hüzünlü sondan kaçınmak için sürekli üretken olmak ve piyasaya yeni içerik sürmek gerekiyor. Bunun da teknolojiyi yakından takip etmek ve yetenekli kişileri firma içerisinde tutmakla gerçekleşeceğini hepimiz biliyoruz.

Benzer şekilde iyi bir oyun için, iyi bir hikâye gerekir! Prensip olarak, bir hikâye bir dizi olaydan başka bir şey değildir, ancak hikâye anlatıcıları hikâyelerini sadece gerçekleri söyleyerek aktaramazlar. Örneğin aşkı, sadece tıbbi istatistiklere veya biyokimyasal işlemlere referans vererek nasıl tanımlayabiliriz? Yalnızca kuru gerçekleri yazarak duyguların deneyimini gerçekten aktarmak zordur. Aynısı tarihsel anlatılar için de geçerlidir. Olayların ve tarihlerin hatırlanması iyi bir hikâye demekm değil, oyunun bunu derinlemesine bir anlayışla anlatması gerektirecektir. Basit gibi gözüken bir oyun senaryosu, aslında çok katmanlı bir hikâye örgüsüdür. Hangimiz To the Moon oynayıp da duygusal olarak etkilenmedik? İşte böyle bir başarı elde edebilmek için oyunun senaryosu da uzman ellere teslim edilmelidir.

İyi Bir Ekip Kurmak...

Türkiye'deki dijital oyun yazılımı üretiminin bugünkü durumunu daha ileriye taşıyabilmek için mevcut değer zincirinin tüm bileşenleri; yani sınai yapı ve geliştirme süreci, yayınlama ve lisanslama, iş gücü, yasal düzenlemeler ve devlet politikaları, dağıtım ve pazarlama yapısı, ilgili endüstrinin mevcut topografyasını haritalandırmak gibi tüm unsurlar dikkate alınmalıdır. Eğer Türkiye'nin dijital oyun endüstrisindeki aktörler yerel veya küresel pazarda gerçek bir "üretici" olarak yer almak istiyorsa, bu değer zincirinin tüm bileşenlerini benimsemeli ve süreçlerini kesintisiz olarak gerçekleştirilmelidir.

Dünya çapında satacak bir oyun için yapılması gereken çok iş var. İyi bir fikir, yetenekli yazılımcılar, kreatif bir sanat ekibi, yazılımın sürekli güncel tutulması ve düzenli olarak hatalardan arındırılması, sosyal medya üzerinden pazarlanması ve satış kanallarının nicelik olarak arttırılması bu koşulların başında geliyor. Elbette tek bir kişi olarak da biraz yetenek, biraz da şansla birlikte oyun dünyasında fırtınalar estirecek yapımlara imza atabilirsiniz. Örneğin Lucas Pope, Papers, Please oyununu yazarken tek kişilik çabasıyla 5 milyonu geçecek bir satış rakamı yakalayabileceğini muhtemelen tasavvur edemezdi. Yine de iyi bir ekibiniz varsa şansınız daha yüksek olacaktır. Her işe kendiniz yetişemeyeceğiniz için etkili bir işbölümü yaparak, tek başınıza erişemeyeceğiniz bir yüksekliğe çıkabilirsiniz. Ayrıca lütfen bir düşünün; hayalleriniz gerçekleştiğinde sahip olacağınız şöhreti ve kazanacağınız parayı paylaşabileceğiniz bir ekibinizin olması hoş olmaz mı..?

Doç. Dr. Erkut Altındağ

Beykent Üniversitesi
İİBF Öğretim Üyesi
erkutaltindag@beykent.edu.tr

Akademik Referanslar:

- Binark, M., & Bayraktutan, G. (2012). A Critical Interpretation of a New "Creative Industry" in Turkey: Game Studios and the Production of a Value Chain. In Computer Games and New Media Cultures (pp. 371-391). Springer, Dordrecht.
- Euteneuer, J. (2018). Defining games, designing identity, and developing toxicity: Future trends in game studies. Digital Seminar Report.
- Koutonen, J., & Leppänen, M. (2013, June). How are agile methods and practices deployed in video game development? A survey into Finnish game studios. In International Conference on Agile Software Development (pp. 135-149). Springer, Berlin, Heidelberg.
- Mol, A. A. A., Ariese-Vandemeulebroucke, C. E., Boom, K. H., & Politopoulos, A. (Eds.). (2017). The Interactive Past: Archaeology, Heritage & Video Games. Sidestone Press.
- Saveski, G. L., Westera, W., Yuan, L., Hollins, P., Manjón, B. F., Ger, P. M., & Stefanov, K. (2015, December). What serious game studios want from ICT research: identifying developers' needs. In International Conference on Games and Learning Alliance (pp. 32-41). Springer, Cham.

 Olmasa da olur  Gelse de oynasak!  Ölüyoruz reis!

Bu yıl çıkacağı kesin olan PS'e özel tek Sony oyunu.





NOYAN AKATLI

DAYS GONE

Gecesi ayrı, gündüzü ayrı dert

Playstation'ın yeni nesli söylenti ve tahmin sayfalarında adından bahsettirirken, konsola özgü oyunlar konusunda Sony, oyuncu topluluğuna verdiği gazı ve beklentileri canlı tutmaya devam ediyor. PS4'te keyifle oynama devam ettiğim 10-12 civarında oyunum varken 1-2 yıl içinde çıkacağı söylenen yeni Playstation'ı (şimdilik PS5 deniliyor) hevesle beklediğimi söyleyemeyeceğim.

Motosikletimiz, en iyi dostumuz

İşte PS4'e özgü oyunlar arasından, iddialı reklamlarla tanıtılmaya devam edilen Days Gone'ın geçtiğimiz ay peş peşe birkaç oyun içi tanıtım videosu paylaşıldı. Kafası bandanalı, kolları dövmeli, deri yelekli ve çizmeli, hayatın getirdiği sorunları kafasına çok da takmıyor gibi görünen, motorcu Deacon St. John adlı bir karakteri yöneteceğimizi önceden biliyorduk. Son gelen bilgilerdeyse geceleri "Freaker" adlı, korkutucu ve zorlu zombilerin her an her yerden çıkabildiği, gündüzleri yağmacı haydut çetelerinin terk edilmiş mekânlarda cirit ve ateşli silah kurşunu attığı, son derece tekinsiz, tehlikeli ortamlarda yaşam savaşı vereceğiz. Savaş dediğin yalnız yapılmaz doğal olarak, en güvenilir dostumuz, motosikletimiz olacak. Yakıtın bitmesi, arıza gibi durumlar bana biraz konsolda en son oynadığım açık dünya aksiyonu RDR 2'yi hatırlatmadı değil. Hatırlatmak demişken, beyin peşindeki Z dostlarımızın dünyayı istila ettiği, geceleyin güçlendikleri, bolca şehirlerarası yol yaptığımız atmosfer, doğal olarak son neslin en başarılı özgün yapımlarından The Last of Us'ı akıllara getiriyor. Motorcu karakterimizse TV dizisi Sons of Anarchy'i anımsatıyor. Tabii bu iki meşhur yapımı hatırlatıyor olması, özgünlük konusunda sorunlar yaratacak gibi duruyor.

Güvenli evlerde geceyi geçirmek, araç, silah ve karakter geliştirmeleri konusunda oyun dünyasına herhangi bir yenilik getirmiyor Days Gone. Ama gene de açık dünyada yapılabilecek bir ton etkinlik yanına, tanıtım videolarında gösterilen akıcı oynanabilirlik, gerçekçi animasyonlar gibi özellikleri ekleyebilirse, müzik ve grafikleri kulağa, göze hitap edebildiği için, farklı şeyler görmek, yaşamak isteyen oyuncu topluluğunu memnun etmeyi başarabilir. Ucu sonu görünmeyen kalabalık zombi güruhlarıyla karşılaşınca, dövüşe girmekten ziyade hızla kaçma veya gizlenme yöntemlerini kullanarak hiç görünmemek de söz konusu olacak tabii.

Nisan ayının son haftası, konsol oyuncuları iddialı ve iyi bir aksiyonla buluşacaklar diyebiliriz rahatlıkla. Seslendirme ve gerçekçi ara videolarla, keyifli, sinematik bir deneyim de olacak aynı zamanda. Takıldığım tek kötü haber, yapımcı ekibin co-op ve çok oyunculu mod konularının gündemlerinde olmadığını açıklamış olması. Birkaç arkadaşla zombi dolu dünyada takılmak eğlenceli olabilirdi.

Değişken hava koşulları, vahşi hayvanlardan haydut çetelerine kadar canlı herkesin karakterimiz St. John'a saldırmayı beklediği bu yüksek tempolu oyunu şimdiden sabırsızlıkla bekliyorum.





TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** SIE Bend Studio | **DAĞITIM:** Sony | **PLATFORM:** PS4 | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 26 Nisan 2019





DARKEST DUNGEON II

Gölgelerin meşale ışığında dans ettiği bir akşamda, hiç beklemediğim bir videoyla ürperdi tüylerim: Darkest Dungeon II mi?! Artık duyurunun duyurusunu görmeye alıştığımız günlerde pat diye geliveren bu haber ilk oyunun büyük bir hayranı kitleyi sevince boğdu tabii. Sonra muhtemelen yine ne kadar zor olacağını, bize nasıl kafayı yedireceğini hatırlayıp saç baş yolmuş olsak da baskın duygunun sevinç olduğundan eminim. Gibiyim. Emin gibiyim. Evet.

Kısacık duyuru videosunda yine ilk oyundaki anlatıcının sesi ve sınıflardan altısı vardı: Grave Robber, Leper, Man-at-Arms, Plague Doctor, Highwayman ve Hellion. Vestal, Flagellant, Abomination gibi diğer sınıfların oyunda olup olmayacağı henüz belli değil. Yapımcıların PC Gamer'a verdikleri röportaja bakılırsa bu sefer "arka bahçemizi temizlemekten" fazlası olacakmış oyunda. Açıkçası hem bu bilgi hem de karakterlerin heybetli bir dağın önünde duruyor oluşu bana ikinci oyunun sürekli bir yol hikâyesi şeklinde ilerleyeceği izlenimini verdi. Yüzük Kardeşliği'nin bir macerası gibi, evden çok uzakta çok daha tehlikeli bir yolculuk olabilir ikinci oyunda bizi bekleyen.

Dövüş sistemi, mekanik ve sunum anlamında ciddi değişiklikler içerecek olsa da özünde yine tanıdık olacakmış. Bunun dışında ne yazık ki henüz açıklanan pek bir bilgi yok; bir tek yine erken erişime gelmesinin planlandığını biliyoruz. Ama ne yalan söyleyeyim, bu kadar az bilgiyle bile sırf Darkest Dungeon II adı heyecanlandırmaya yetti beni. ■ CAN

TÜR: Roguelike | **YAPIM:** Red Hook Studios | **DAĞITIM:** Merge Games | **PLATFORM:** - | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

MORTAL KOMBAT 11









MK11 duyurusu sırasında oyunun mekanikleri ana hatlarıyla meraklılarına tanıtıldı, çeşit çeşit Fatality ve Fatal Blow'la hayranlar coşturuldu, arından da her NetherRealm oyununda olduğu gibi karakterlerin teker teker açıklanmasına geldi sıra. Oyunun ilk bakışını yazdığımda belli olan 7 karakter vardı. O zamandan bu zamana bu 7 karakterin yanına resmi olarak doğrulan yenileri eklendi: Kano, Jade, Kabal, D'Vorah ve Johny Cage. Bu son karakterlerin de eklenmesiyle total rakam 12 olmuş vaziyette. Yani oyunun ilk halinde yer alacak 24 karakterin yarısı resmi ağızdan doğrulanmış oluyor.

Bir de işin spekülatif tarafına bakalım: Yakın zamanda Steam veritabanında oyunun başarımları güncelledi, karakterlerin büyük bir çoğunluğu için, iki farklı Fatality de yapıldığında açılan, toplam sayısı da 18 olan başarımlar eklendi. Her birinin yer tutucu olarak yazılan açıklamasında ilgilendirdiği karakterin üç harfli temsili ismi bulunmakta. Aralarında LIU (Liu Kang), KUN (Kung Lao), CAS (Cassie Cage) TER (Geras) ve KOT (Kotal Kahn) gibi fazlasıyla bariz olan da var, CET gibi ne idiği belirsiz olanlar da (bence kesin Capon E.T. - Ö). Son durumda kadro MK9'la MKX'in bir karışımı olacak gibi duruyor ancak Cage tayfası maaile ortamlara akarken oyuncular tarafından özellikle istenen Noob Saibot, Reptile, Fujin ve Rain gibi pek çok karakterden hâlâ ses seda çıkmaması biraz sinir bozmuyor değil. Ed Boon'un "bir karakteri bir kere DLC yaptıysak sonraki oyunlarda ya ana kadroya dâhil olur ya da hiç olmaz" laflarından sonra geçen oyun figüran yapılan Rain'i yine göremezsem tadım tuzum kaçacak açıkçası. Ha oyun bomba gibi duruyor o ayrı...
■ ONUR

TÜR: Dövüş | **YAPIM:** NetherRealm | **DAĞITIM:** Warner Bros. | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One, Switch | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 23 Nisan 2019



Oyungezer YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

YILLIK ABONELİKTE DİJİTAL DERGİNİZ BEDAVA!







Daha fazla bilgi için:

137

İNCELEME

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Atom RPG	8	72
Book of Demons	7	72
Don't Starve: Hamlet (EE)	-	-
FrostRunner	7	-
Garden Paws	7+	-
Samura Warriors: Spirit of Sanada (GKN)	6	74
Insurgency: Sandstorm	8+	78
KartKraft (EE)	-	-
Medieval Kingdom Wars	6	65
Resident Evil 2	8+	93
Rift Keeper	7	-
Slay the Spire	9	90
The Council	7+	65
while:True learn()	8	-

*Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



İNCELEMELERDE BU AY







OGZ TAKIMI



EGE SAĞIN

2019 epey çalkantılı ve yorucu başladı. Beklemediğim bir acı, ardından hayatımın anlık anlamsızlığıyla boğuştuğum haftalar ve ardından daha da beklemediğim bir güzellik... Sonunda gönülden istediğim şeyleri yaşamak, hayat oyununda bir sonraki bölüme geçmek umuduyla yeniden motive oldum. Onun dışında FM 19'a saatler gömdüm, Apex'e düştüm ve kıyamet sonrasında Far Cry oynadım.

SAYILARLA

1993
Video oyunu oynadığım ilk sene. Babamın yardımlarıyla 3 yaşında Lemmings oynuyordum.

668
Skyrim'de harcadığım saat sayısı. Ana senaryoyu yalnızca iki kere bitirdim...

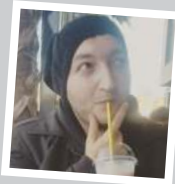
21
Oyun medyasına girdiğim yaş. YouTube'a 21'de, editörlüğe 23'te atılmıştım.

ÜÇ ÖNERİ

DLC QUEST: Oyun sektörünün sömürüyü, abartan DLC kullanımını hicveden şirin mi şirin bir platform oyunu. Kısa, çerezlik ve tebessüm ettirecek göndermelerle dolu.

DUNGEONS OF DREDMOR: Hem roguelike hem de eski tip bir zindan fethetme RYO'su. Çok derin, çok ayrıntılı ve çok ama çok esprili!

CARAVAN: Bin Bir Gece Masalları'ndan esinlenen bir ticaret ve keşif oyunu. Strateji ve RYO öğelerini birleştiriyor, güzel de bir tarzı var. Keyifli bir bağımsız.



SABRİ ERKAN SABANCI

Çıkan ve çıkacak, istesem de istemesem de saatlerimi gömeceğim looter shooter'lar, üstüne bir de okulların açılmasını ekleyince ne yapacağımı şaşırdım. Doğal olarak o bekleyen oyunlar yine beklemeye geçti ama en azından tatilde Hellblade ve Lost Odyssey'i aradan çıkardım. Bir de siz bunu okurken 25 yaşına girmiş olacağım, onun da ufak bir heyecanı var. Neden 25'e bu kadar taktım bilmiyorum.

SAYILARLA

10
Birikmiş, "oynarım ya bunları" diye duran oyunlar.

4009
Destiny 1'den bu yana looter shooter'larda harcadığım saat toplamı (hesapladım).

3
Son 3 ayda oynadığım ve adında "Odyssey" geçen oyun sayısı. Ne yol aşkıymış bu ya?

ÜÇ ÖNERİ

LOST ODYSSEY: Kulağa yanlış geliyor farkındayım ama "Xbox 360'a özel bir JRYO". FF1'den 12'ye kadar hepsinde parmağı olan Sakaguchi üstadın son büyük çaplı oyunlarından biri.

MARC ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE: Şu oyunu "oyun önersene" denildiği her an önereceğim. Soundtrack harika, oynanış eğlenceli, hikâye fena değil.

TITANFALL 2: Apex Legends'a team deathmatch gelsin!" diyen arkadaşları buraya davet ediyorum. Zaten oyuncu sayısı artışta Apex sağ olsun.

KAPAK

win | ps4 | one

TİTANSIZLIK ÖZLEMİ

APEX LEGENDS™

YAZAN ALİ SEZGİN



Hiç reklamı yapılmayan, birkaç yayıncı ve profesyonel oyuncu hariç kimsenin adını bile duymadığı bir oyun çıkıp bir hafta içinde en çok oynanan ve izlenen oyunlardan biri olabilir mi? Arkasında modern FPS türünün babalarından Vince Zampella ve Jason West'in başında olduğu Respawn Entertainment olunca gayet olabiliyormuş. Burada size oyunun bunu nasıl başardığını, nasıl taktiklerle piyasayı ele geçirdiğini ve bunun sadece küçük bir başlangıç olduğunu söylemeyi isterdim. Lakin bunun nedenlerini araştırabilmek için önce oyundan kafamı kaldırmayı başarmam gerekirdi.

Apex Legends özünde *Titanfall* evreninde geçen bir oyun. Hani şu ben dâhil herkesin deliler gibi övüp bayıldığı ama neredeyse kimsenin oynamadığı *Titanfall*'dan bahsediyorum. *Apex Legends*'da devasa dövüş robotları titanlar olmasa da doğrudan oradaki silahları (biraz değişmiş de olsa) ve tanıdık yapıları görmek mümkün.

Bir battle royale oyunu olarak baktığınızda *Apex Legends*'ı oynamaya başladığınız ilk andan itibaren neleri doğru yaptığını anlayabiliyorsunuz. Takım oyununu kutsayan mekanikler, dinamik çatışmalar ve akılda kalıcı mekânların tamamı bu oyunda var. Zaten *Apex Legends*'ı oynamaya başladığınız ilk andan itibaren, sıradan bir battle royale haritasına gökyüzünden atladığınızı değil de, son derece cilalı, mekanikleri iyi düşünülmüş bir esere dalış yaptığınızı anlıyorsunuz.

Apex Legends, en azından şimdilik, üçerli takımlarla oynanan bir takım oyunu. Oyunda seçilebilir efsanelerin (bir garip geldi kulağıma böyle deyince :) - Ö) hepsinin ayrı özellikleri var ve çoğu zaman bunlar ya takıma belirgin avantajlar kazandırıyor ya da belirli alanlarda hâkimiyet sağlıyorlar. Örneğin Bangalore duman bombaları atarak rakibine saldırmayı kolaylaştırırken, Pathfinder'ın atabildiği çelik halat sistemi sayesinde dumandan kör olan düşmanların arasına girmek mümkün. Oyuncuların tek başına da fark yaratabileceği noktalar olsa da, toplu ateş altında kalındığında seviyesi ne olursa olsun kalkanlar o kadar da işe yaramıyor. Takımın birbirini takip edip konuşması, birbirinden haberdar olması gerekiyor.

Burada *Apex Legends*'ın belki de en önemli başarısı ortaya çıkıyor. Oyunda öyle bir işaret sistemi var ki mikrofon kullanmayan ve birbirini hiç tanımayan oyuncular bile kırk yıllık takım arkadaşıymış gibi oynayabiliyor. Sadece tek bir tuşla nereye gitmek istediğinizi, düşmanın nerede olduğunu, saldırmak veya loot'lamak için bir alan belirlediğinizi veya takım arkadaşlarınızın bu konudaki önerilerine katılıp katılmadığınızı söyleyebiliyorsunuz. Daha önce *PUBG*'nin getirdiği o "245'de adam var!" bağırışları yerine oyuncuya gayet net bilgi veren bu sistem resmen kuru dudaklar için bir yudum su olup çıkmış.

Bir düşman gördüm sanki

Böyle detaylı ve işlevsel bir sistem üzerinde bu kadar düşünülmesinin bir nedeni var elbette. *PUBG* ve benzeri oyunlara kıyasla *Apex Legends* çok ama çok daha hızlı oynanıyor. *Titanfall*'la kıyaslandığında duvarlarda yürümek veya çift zıplayışlar yaparak yüksek noktalara çıkmak çok mümkün olmasa da karakterler hâlâ çok hızlı ve yüksek noktalardan aşağıya kayarak kısa sürede uzun mesafeleri kat edebiliyorlar. Kaymanın yanı sıra tırmanma da çok daha mantıklı bir hale getirilmiş. Örneğin koşarken karakterin zıplayabileceği yükseklik belli. Dik bir noktada yukarı bakarak zıplanması durumundaysa karakterler normalde çıkamayacağı noktalara tırmanarak ulaşabiliyor. Bu şekilde sizi sıkıştırdığını sanan düşmanları, çatılara ve benzeri alakasız noktalara tırmanarak şaşırtmak veya arkalarından dolaşmak çok daha olası hale gelmiş. Dahası iki nokta arasında ışınlanmayı sağlayan portal açan kahramanlar ve kayılabilen ipler de işin içine dâhil olunca oyunu takip etmek zor bir hal alabiliyor. Bu demin sözünü ettiğim hedefleme ve haberleşme sistemi sayesinde düşmanların yerini anlık göstermenin veya kaçış rotasını belirlemenin hayatınızı sayısız defa kurtaracağından emin olabilirsiniz. Oyuncuların bulduğu silahları ve ekipmanları işaretleyerek birbirine haber vermesi bu tür için o kadar devrimsel bir özellik ki, bazen anlamsızca uzun süren giyinip kuşanma sürecinin çok daha basitleşip asıl aksiyona odaklanılmasını sağlıyor.



"Keşke buraya inmeseydik" temalı öykülerin kahramanı: HOTZONE'lar

Apex Legends'da inişe geçmeden önce göreceğiniz mavi çemberle işaretlenmiş noktalara hotzone deniyor. Bu hotzone'larda ortalama üstü eşyaların yanı sıra baştan sonra modifiye edilmiş silahlara da ulaşmak mümkün. Hotzone'un konumu her defasında değişiyor ve nasıl bir silah düşeceğinin garantisi yok. Buna rağmen oyuncuların favori noktalarından biri olan hotzone'lar başlar başlamaz aksiyona dalmak isteyen oyuncuların ideal tercihi.

Respawn ekibinin kökenlerinin *Call of Duty*'ye ve öncesinde *Medal of Honor* serisine kadar gitmesinden olsa gerek, bu adamlar seri ve hızlı aksiyon hissini muazzam verebiliyor. *Black Ops 4*'ün battle royale modu Blackout'ta da bu hissiyat vardı ama *Apex Legends*'da gerçekten düzgün nişan alıp temiz oynamanın ve hepsinden önemlisi bunu hızlı yapmanın önemini daha da bir fark ediyorsunuz.

Oyunda nişan alma becerisi kadar zırhlar ve diğer ekipmanlar da büyük önem taşıyor. Özellikle yakın mesafede sayısal üstünlüğünüz yoksa iyi bir nişan becerisi sizi bir yere kadar götürebiliyor. Örneğin ilk seviye bir zırhla üçüncü seviye korumaya sahip bir oyuncuyu haklamak birebirde ne kadar iyi nişan alırsanız alın çok zor. Burada da yine hep bahsettiğim o takım oyunu devreye giriyor. Siperleri ve alanları lehinize kullanarak düşmanı yormak, farklı açılardan ateş ederek kalkanlarını indirmek ve bu olduktan sonra iletişim halinde senkronize saldırmak, *Apex Legends*'da başarıya ulaşmanın en önemli yolu. Atış sistemi konusunda *Blackout*'u da çok övmüştüm. Aralarındaki en önemli fark *Apex Legends*'ın daha hareketli bir oyun olmasında yatıyor. Silahların işlevselliğini sadece atış güçleri değil aynı zamanda karakterlerin hareket hızını ne kadar kısıtladıkları de belirler konumda çünkü.



Tim üyeleri yere inerken arkalarında bir duman bulutu bırakıyorlar. Uçuş lideri değilseniz, izleri izleyerek nasıl bir taktik uyguladıklarını çözebiliyorsunuz.

GELECEK

Şimdiye kadar oyunun bugünü hakkında konuştum ama Apex Legends'ın yarını da büyük önem taşıyor. Sonuçta 4-5 ay sonra kaybolacak bir oyuna saatlerinizi harcamak istemezsiniz diye düşünüyorum. Respawn Entertaintment oyun henüz popülerleşmeden uzun süreli bir yol haritası yayınlamıştı. Aynı Fortnite gibi sezon bileti sistemiyle ilerleyecek oyunun bu popülerlikte kolay kolay zarar göreceğini de düşünmüyorum. Yol haritasında gösterilmese de Respawn'ın nükleer bomba gibi patlayan oyun için yeni alımlar yaptığı, yeni harita ve efsaneler için hazırlıklara başladığı da duyumlarımız arasında. İşin güzel yanı ilk defa bir battle royale oyunu için "şu hali sorunlu ama şöyle yapıp edip toparlayacaklar" demek zorunda kalmıyoruz. Yani yapımcıların oyunu güncel tutmak için yapmaları gereken tek şey içerik sağlamak. Gerisi olmuş.



Üçümüz birimiz için

Apex Legends sadece iletişimle değil, haritaya atladığınız ilk andan itibaren bunun bir takım oyunu olduğunu hissettiriyor. Üç takım üyesi birbirine kenetlenmiş şekilde atlarken bir uçuş lideri belirleniyor ve eğer ayrılmak istemezseniz onun rotasında ilerliyorsunuz. Sadece bu aşamayla alakalı bile dakikalarca konuşabilirim. Diğer takımların geride bıraktığı dumanı izleyerek karar vermeye çalışmak, alternatif rotalar belirlemek veya gerekirse silah almaktan feragat edip üç kişi aynı noktaya atlayarak hayatta kalmak her maçta vermeniz gereken kararlardan birkaçı sadece. Siz o bahsettiğim zengin iletişim menüsünü kullanmasanız bile karakterler zaten çoğu zaman ne yaptıklarını veya ne durumda olduklarını sesli biçimde belirtiyorlar. "Çok ayrıldık, yaklaşalım" veya "çemberin daralmasına az kaldı, hâlâ güvenli noktada değiliz" benzeri cümlelerle oyuncuları bir yandan yönlendiriyorlar da.

Respawn ekibi benzer battle royale oyunlarını çalışıp o kadar güzel çözümlemiş ki getirilen her yeniliğin oyuncu deneyimini artırmak veya diğer oyunların bocaladığı sorunları çözmek üzerine yapıldığını anlayabiliyorsunuz. Son dönemde çıkan bu tarz oyunların hepsi oyuncu sayısını artırmaya odaklanırken, *Apex Legends* bu rakamı maç başına 60 oyuncuyla gayet makul bir seviyede tutuyor. Haritanın şekli, eşya bulunabilecek alanlar ve oluşan aksiyonun yayılması düşünüldüğündeyse bunun ne kadar doğru bir karar olduğunu anlıyorsunuz. Ayrıca bu sayede maçlar maksimum 20-25 dakika sürüyor ki bu da ideal bir süre. Oyunun şimdilik ilk ve tek haritası olan King's Canyon'da hemen hemen her şey var. Devasa canavar iskeletleriyle dolu bir çöl alanı, bungalow'ların kapladığı tropik alanlar ve iyi eşyalarla dolu dağlık alanlardaki askeri üsler. Yalan söylemeyeceğim, çoğunu *Titanfall* oyunlarında daha önce gördüğüm yapılar ve modellerden oluşan alanlar bana göre bir *PUBG*'nin Pochinki'si veya *Fortnite*'daki Tilting Towers gibi akılda kalıcı değiller. Çünkü hemen hemen bütün bölgelerdeki yapılar fazlasıyla birbirine benziyor. Buna rağmen, oyunda birkaç saat geçirdikten sonra çevrenize bakarak nerede olduğunuzu rahatlıkla kavrayabiliyorsunuz.

Her maçın ve oyunun özgün olmasında ortamlar kadar karakterlerin de payı büyük. Bunun en önemli nedeni her efsanenin, takımın oynanış tarzını büyük oranda değiştirecek özelliklere sahip oluşu. Her karakterin pasif yeteneğinin haricinde oyun içinde kullanabileceği, dolum süresi kısa ana yeteneği ve daha etkili özelliklere sahip, uzun sürede dolan üst yeteneği mevcut. Örneğin Lifeline hem düşen müttefiklerini daha hızlı ayağa kaldırabiliyor hem de sağlık dolduran drone'uyla kendini ve diğer oyuncuları iyileştirebiliyor. Bu özellik bile tek başına etkiliyken Lifeline, Bandalore'la eşleştiğinde çok daha etkili olabiliyor. Örneğin Bandalore'un duman bombası rakip görüşünü kapatırken, Lifeline düşmanlar

Takım üyeleriniz ne kadar acemi ve beceriksiz olurlarsa olsunlar, ping sistemiyle onları doğru yönlendirirseniz başarıya ulaşabilirsiniz.



İlk atlayışta ulaşamayacağınız noktalar için balon sistemini kullanmayı unutmayın. Yere inip, balona çıkıp, tekrar atlayabilirsiniz.





Strateji ve takım oyunu işte burada başlıyor, haritaya uçarken diğer takımların konumunu değerlendirmek önemli.

Maçlarda mutlaka elinizde bir yakın mesafe silahı olsun. Özellikle dar koridorlarda Peacekeeper'la kapışabilecek çok az silah var.







dumandan çıkana kadar dostunu kaldırıp canının ciddi bir kısmını doldurmuş oluyor. Aynı şekilde Bandolore, dumanını ofansif bir şekilde kullanarak rakip görüşünü kapatırken dumanın içine bir diğer efsane Pathfinder'ın çelik halatı yardımıyla girebilirsiniz. *Apex Legends*'da yaratıcı takımlar için çok fazla alan var. Tek gereksinim de oyuncuların biraz olsun birbirini takip etmesi. Kompozisyona göre bir maçta haritanın dış noktalarından eşya toplarken, diğerinde aksiyondan aksiyona koşup aynı eşyaları hasımlarınızdan alıyor olabiliyorsunuz. Tamamen sizin nasıl bir takım kurduğunuza bakıyor.

İçerik olarak baktığımızdaysa *Apex Legends*, benzer oyunların ilk dönemlerine göre çok ama çok daha iyi bir konumda diyebilirim. Optimizasyon olarak neredeyse kusursuz. Origin'in yoğunluk durumuna göre (örneğin *Anthem* çıktığında *Apex Legends* da etkilemişti) yavaşlamalar ve düşmeler olsa da bunlar *PUBG*'de olduğu gibi illallah dedirtecek kadar sıkıntı yaratmıyor. Daha da önemlisi oyun haritasında veya etrafında ciddi hatalara henüz denk gelmedim. Piyasadaki en iyi gözüken battle royale olup olmadığı tartışılır ama teknik manada rakiplerinden geri kalır bir yanı da yok. Sadece haritanın simgesi olabilecek alanlar biraz daha fazla olsa daha iyi olurmuş. Gidip de aynı askeri üsten iki tane kurmanın veya aynı yerleşim birimlerini farklı formasyonlarla kopyalayıp durmanın çok da anlamı yok.

PUBG'yi fazla ağır bulan, *Fortinte*'ınsa... fazla *Fortnite* olduğunu düşünen bir oyuncu olarak *Apex Legends* o hassas tartıda tam istediğim yerde duruyor. Yeri geldiğinde neredeyse *Quake* kadar hızlı, yeri geldiğindeyse oyuncuya nefes alma imkânı verecek çok sayıda alan ve bölgeye sahip, son derece dengeli bir oyun olmuş. Eğer battle royale'lerden soğuduysanız veya bu türe sıcak bir soluk arıyorsanız, uzun süreli oynayacak oyununuz olarak *Apex Legends* gönlünüzü fethetmeye hazır. Normalde bu tarz oyunları kolay kolay tavsiye etmesem de, şu yazıyı yazarken bile işten kaytarıp *Apex Legends* oynamak istiyorsam bu insanlar bu işi doğru yapmış demektir.



- Hiç düşmeyen hızlı tempo
- Kusursuz iletişim sistemi
- Oynanışı her seferinde değiştiren efsane yetenekleri ve sinerjileri

–

- Ortamlar çok akılda kalıcı değil
- Kostümler ve ek tasarımlar sıkıcı

9



Son Karar

Türün artık yeni bir kralı var.

TÜR: Battle Royale | **YAPIM:** Respawn Entertaintment | **DAĞITIM:** Electronic Arts | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (Origin, PSN, XBL)
YAŞ SINIRI: 16+ | **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/apexlegends

EFSANELER

Apex Legends'ı özel kılan önemli detaylardan biri de efsanelerin çok farklı oynanışlara imkân vermesi. Oluşacak her takım, her kombinasyon, farklı tarzda ve tatta bir oyun demek. İdeal takımı kurmadan önce her efsaneye teker teker bakmak ve onları tanımak, şampiyon olma şansınızı ciddi anlamda arttıracaktır.



BANGALORE

TAKTİK YETENEK – DUMAN BOMBASI: Bangalore görüş alanını sınırlayan ve kapsüllerin isabet etmesi durumunda zarar verebilen bombalar atabiliyor. Bu bombalar hem angajman hem de uzun mesafeli silaha sahip düşmanlardan kaçış amaçlı kullanılabilir. Yanlış atılan bir bombaysa durumu tamamen aleyhinize çevirebilir.

PASİF YETENEK – DOUBLE TIME: Ateş altında kalmak Bangalore'un hızını arttırır. Karakter bu şekilde köşelerden hızlıca dönüp ateş hattından kaçabilir veya sipere yerleşebilir. Hız bonusu özellikle pompalı tüfek ve benzeri yakın mesafeli silahlara sahip düşmanlara karşı Bangalore'a keskin bir avantaj sağlar.

ÜST YETENEK – ROLLING THUNDER: Bangalore'un işaret fişeğini fırlattığı nokta etrafında bombardıman başlar. Bu bombalar yere gömüldükten kısa bir süre sonra patlarlar.

GENEL TÜYOLAR: Bangalore bir destek ünitesi olarak takımın geri çekilmesine ve gerektiğinde etraftan dolanmaya yönelik, düşman görüşünü kısıtlayıcı hamleler için uygundur. Duman bombaları dostları kaldırırken koruma sağladığı gibi, düşman mevzilerinde pozisyon bozarlar.



CAUSTIC

TAKTİK YETENEK – NOX GAZ TUZAĞI: Vurulduğunda veya yaklaşıldığında patlayan gaz kutuları bırakır. Gaz kutuları tabanına ateş edilerek patlamadan imha edilebilir.

PASİF YETENEK – NOX GÖRÜŞÜ: Caustic maskesi sayesinde gazın görüş kısıtlayan etkilerinden muaftır.

ÜST YETENEK – NOX BOMBASI: Geniş bir alanı saran gaz bombası fırlatır.

GENEL TÜYOLAR: Caustic'in en etkili olduğu alanlar özellikle düşmana pusu kurmasına imkân veren, giriş ve çıkışını kontrol edebildiği binalar veya mağara gibi kapalı alanlardır. Bombalarıyla düşmanın görüşünü kısıtlarken pasif yeteneği sayesinde onların rahatlıkla hakkından gelebilir. Gaz bombalarınızın takım arkadaşlarınızın görme becerisini de kısıtladığını unutmayın.



BLOODHOUND

TAKTİK YETENEK – ALLFATHER'IN GÖZLERİ: Duvarların arkası da dâhil olmak üzere düşmanları, tuzakları ve izleri görünür kılar. Bloodhound'un bu yeteneğini kullanırken yaydığı turuncu dalga düşman takımlar tarafından görülebilir.

PASİF YETENEK – İZCİ: Düşman efsanelerin arkalarında bıraktıkları ayak izi, kurşun ve kanama gibi izleri görebilir. İzlerin ne kadar süre önce bırakıldığını anlayabilir.

ÜST YETENEK – AV HAYVANI: Bloodhound bu yeteneğin aktif olmasıyla birlikte hız kazanır ve rakiplerini kırmızı olarak görür.

GENEL TÜYOLAR: Bloodhound özellikle pusu yapan düşmanlara karşı etkili. Şüpheli binalara girmeden önce kullanılacak taktik yetenek, oraya konulmuş tuzakları ve içeride bekleyen oyuncuların konumunu gözler önüne serer. İz takibi de av yerine avcı olma şansını her daim arttırır. Düşmanları takip etmek, gittikleri rotayı izleyerek onları arkadan vurmak genel taktiklerinden.



GIBRALTAR

TAKTİK YETENEK – KORUMA KALKANI: Gibraltar kurşunları ve ışınları engelleyen bir koruma küresi açar. Kürenin iki tarafından da ateş geçmeyeceği için saldırı amaçlı kullanımı sınırlıdır.

PASİF YETENEK – SİLAH KALKANI: Nişan alması durumunda Gibraltar'ın kolundan, onun göğüs ve kafa bölgesini koruyan bir kalkan çıkar.

ÜST YETENEK – SAVUNMA BOMBARDIMANI: İşaret fişeğiyle belirlenen noktaya bombardıman yapılır. Atılan bombalar anında hasar verir.

GENEL TÜYOLAR: Oyunda tank kavramına en yakın karakter olan Gibraltar özellikle vur-kaçlarda ve siperli saldırılarda son derece etkili. Savunma ve kol kalkanıyla kendine zaman kazandırırken, dikkati dağılan düşmanlara diğer müttefiklerin saldırması için alan yaratır. Koruma kalkanı ve bombardımanı bir arada kullanıldığında, özellikle küçülen halkaların savunulmasında çok etkili.







LIFELINE



TAKTİK YETENEK – D.O.C. SAĞLIK ROBOTU: Lifeline'ın çıkardığı sağlık robotu çevresindeki efsaneleri dost düşman ayırt etmeden iyileştirir. Robot %100'lük oranda can dolduracak kadar süre durduktan sonra kaybolur.

PASİF YETENEK – HARP DOKTORU: Sağlık eşyaları %25 daha hızlı kullanılır, yere düşen müttefikler daha hızlı ayağa kaldırılır. Kaldırma işleminde Lifeline'ın ön tarafı enerji kalkanıyla korunur.

ÜST YETENEK – YARDIM KUTUSU: Üst seviye defansif eşyalardan oluşan yardım kutusu Lifeline'ın belirlediği noktaya iner.

GENEL TÜYOLAR: Oyundaki en net kahramanlardan Lifeline'ın görevi oldukça belli. Takım arkadaşlarına destek olup onları hayatta tutarken aynı zamanda olabildiğince çok yardım kutusu çağırarak, takımının doğru silahlarla kuşandığından emin olmaya çalışmalıdır. Ayrıca dostlarını ayağa kaldırırken önüne koyduğu kalkan, uzun mesafeli ateşlere karşı en etkili korumayı sağlar. Yardım kutusunu, oyun içinde 5'ten az takım kaldığında asla kullanmayın. Havadan ateş ve dumanlar saçarak inen bir kutu, düşmanlarınıza yeriniz hakkında net bir bilgi verecektir.





MIRAGE



TAKTİK YETENEK – PSYCHE-OUT: Mirage'a birebir benzeyen bir klon, onun belirleyeceği noktaya varana kadar ilerler. Klon basit bir taklit olduğundan yoldaki engebe ve engelleri geçemez. Klona ateş eden düşmanların konumu oyun ekranında gösterilir.

PASİF YETENEK – ENCORE: Mirage yere düştüğü anda yerine bir klon bırakır ve beş saniyeliğine yarı saydam hale gelir. Mirage aynı zamanda atlayış esnasında klonlar atarak rakip takımları şaşırtabilir.

ÜST YETENEK – KAYBOLMA NUMARASI: Çok sayıda klonu bulunduğu konuma bırakır ve beş saniyeliğine görünmez hale gelir.

GENEL TÜYOLAR: Yeteneklerinin düşük yenilenme süresi sayesinde Mirage oyun boyunca sayısız klonu savaş alanına sürebilir. Kapalı alanlarda cam diplerine bırakılacak klonlar düşman atışını kendine çekip olası bir saldırıyı önceden haber verebilir. Mirage oynarken üst yeteneğinizi kullanmak için canınızın azalmasını beklemeyin. Aksine yüksek can ve zırhınız varken düşmanı afallatmak için bu numarayı kullanın.





PATHFINDER



TAKTİK YETENEK – TIRMANMA KANCASI: Fırlattığı kancayla Pathfinder ivme kazanabilir ve normalde çıkamayacağı noktalara ulaşabilir. Bina köşelerine ve üst noktalara atılacak kancalar Pathfinder'ın uzun mesafeleri zıplamasına imkân verir.

PASİF YETENEK – İÇERDEN BİLGİ: Oyun boyunca bulduğu takip direklerini kullanması durumunda Pathfinder oyun alanının bir sonraki küçüleceği noktayı haritada görebilir.

ÜST YETENEK – HALAT SİSTEMİ: Bulunduğu nokta ve hedefi arasında, bütün oyuncuların kullanabildiği bir halat kurar.

GENEL TÜYOLAR: Patfinder'ın önemli avantajlarından biri şüphesiz ki, hem kendine hem de arkadaşlarına sağladığı hareket becerisi. Halkanın dışında gezerek silah toplamak ve halat sistemleriyle hedefe yaklaşmak her Pathfinder oyuncusunun hayalidir. Oyun son halkalara geldiğinde içerden bilgi alarak çemberin yerini öğrenebilir ve alana hâkim bir noktaya yerleşip gelecek düşmanların hakkından gelebilirsiniz.





WRAITH



TAKTİK YETENEK – GAİP GEÇİŞİ: Wraith bu yeteneği kullandığında hasar alıp veremediği boş boyuta geçiş yapar. Boşluktayken diğer oyuncular onun gittiği noktayı arkasında bıraktığı mavi çizgiden takip edebilirler. Wraith boşluk içindeyken diğer oyuncuları göremez.

PASİF YETENEK – GAİPTEN GELEN SESLER: Wraith ona nişan alan biri olması veya bir tuzağa yaklaşması durumunda bunu fark eder ve takım arkadaşlarına haber verebilir.

ÜST YETENEK – BOYUT KAPISI: Bu yeteneğin kullanıldığı nokta ve bittiği nokta arasında harekete imkân veren bir boyut kapısı açar. Kapıyı yere düşmüş oyuncular ve düşmanlar da kullanabilir.

GENEL TÜYOLAR: Wraith özellikle agresif oynayan takımların olmazsa olmaz elemanlarından. Düşman saflarına Wraith'in boyut kapısını açacak şekilde önden girmesi, dostların kapı yanında savaşmalarına ve gerektiğinde kapıdan geçerek sağlık ve zırh toplamalarına imkân verir.



- YEŞİL NOKTALAR: RESPAWN BEACON'LAR
- KIRMIZI NOKTALAR: PATHFINDER RADARLARI
- TURUNCU NOKTALAR: SIÇRAMA BALONLARI

(Kaynak: www.apexmap.io)

DÜŞÜK SEVİYE LOOT BÖLGELERİ: Artillery'nin batısı ve güneybatısındaki koridorlar, Airbase'in doğusu, Market, Market'in güneyi, Hydro Dam, Hydro Dam'in kuzeyi, Repulsor'ın güneyi

ORTA SEVİYE LOOT BÖLGELERİ: Slum Lakes, Cascades, Cascades'in güneydoğusu, Wetlands, Bridges, Bridges'in güneyi, Skull Town, Skull Town'ın batısı, Skull Town'ın güneyi

YÜKSEK SEVİYE LOOT BÖLGELERİ: Artillery, Artillery'nin güneybatısı, Runoff, Airbase, The Pit, Bunker, Relay, Swamps, Thunderdome, Repulsor, Repulsor'ın batısı, Water Treatment



İnme Sanatı

Apex Legends'a ilk başladığınızda nereye gideceğiniz ve hayatınızın silahını nerede bulacağınız konusunda emin olamamak sizi biraz zorlayabilir. Hazırladığımız küçük rehber sayesinde doğru fırsatı bulduğunuzda nereye inmeniz gerektiğine karar verebilirsiniz. İniş konusunda kararınızı etkileyecek çok sayıda faktör var: Geminin açısı, henüz atlamayan takım sayısı ve hepsinden önemlisi drop ship ve hotzone gibi oyuncu yoğunluğunu etkileyecek noktaların konumu gibi. Buna rağmen her atlayışta dikkat etmeniz gereken belirli kurallar var:

Asla şüpheye düşmeyin: Eğer kendinize bir hedef belirlediyseniz oraya mümkün olan en kısa sürede atlayın. Siz "acaba"ları düşünüp birkaç saniye geç çıkış yaparsanız, bir başka takım oraya ekibinizden daha erken gitme şansı bulacaktır.

Orta menzilden korkmayın: Oyuncuların çoğu ya doğrudan dalış, ya da olabilecek en uzak menzildeki hedef noktalarını tercih ediyor. Göreceli olarak boş olan iç alanları gözden kaçırmayın.

Her zaman bir B planı olsun: Eğer indiğiniz noktaya sizden önce inecek ekipleri havada görürseniz veya az ganimet için gereksiz kavga çıkacağını düşünüyorsanız rotanızı farklı noktalara çevirmekten kaçınmayın. Yeter ki o noktaların boş olduğundan emin olun.

Yunus Dalışını Öğrenin: Shroud ve benzeri yayıncıların oyunculara en önemli tavsiyesi yunus dalışı denilen iniş tekniğini öğrenmeleri oluyor. Uçuş lideri hızını olabildiğince 140 m/s de tutarak ilerliyor, hızın azalması durumunda tekrar dalışa geçerek ivme kazanıyor. Buna yunus dalışı denmesinin sebebi, hız sürekli düştüğü için dalıp çıkma hareketinin sürekli tekrarlanması.

SWAMPS

İnilecek en iyi 3 nokta



AIRBASE: Eğer iner inmez rakiplerinizin bir kısmını haklamak istiyorsanız, ilk seçeneğiniz Airbase. Burada bulunan ekipmanlar alanın kuzey ve güney bölgelerine dağılmış durumda. Eğer bölgeye ikiden fazla grup inmişse, üç kişi tek bir noktayı kontrol altına alıp, kalan takımların sınırlı eşyalar için kapışıp birbirlerini kırmalarını garantileyebiliyorsunuz.



RELAY: Haritanın en ucunda bulunan Relay nedense çok az oyuncunun indiği ve ganimet bakımından ciddi kaynaklara sahip bir nokta. Yan yana bolca bina ve 5 sandığın bir arada bulunduğu bir bölgeye sahip alana tek girerseniz bütün takımınızın giyim kuşamını garantilemiş olursunuz.



MARKET: Ekipman bakımından sınırlı içeriğe sahip olsa da Market'e inmenin çok önemli bir artısı var: Oraya inip de sağ çıkarsanız tam anlamıyla haritanın ortasında olacaksınız ve hiçbir çember size uzak olmayacak. Bu şekilde diğer takımların etrafından dolanmak veya iniş menzili dışında kalan noktaları hızlıca yağmalayıp geri dönmek tamamen seçenekleriniz arasında.

3 TAKIM 3 TAKTİK



Saldırı Takımı: Wraith, Bangalore, Bloodhound

Yakın mesafe ve alan kapatmak konusunda çok başarılı iki kahramandan oluşan bu ekip, özellikle düşmana durmadan saldırmayı seven ve hareket becerisini kullanmak isteyen ekiplerin favorisi. Wraith'in boyut kapısıyla başlayan angajman, duman bombalarıyla sınırlandırılan görüş mesafesiyle desteklenir. İki hızlı efsane düşmana yandan dolaşırken, Bloodhound bina içlerini kontrol ederek düşmanın nerede olduğu konusunda net fikir ve bilgi sağlar.



Ekipman Takımı: Wraith, Lifeline, Pathfinder

Doğrudan aksiyona girmek istemiyor ve olabilecek en iyi ekipmanları toplamak mı istiyorsunuz? O zaman ihtiyacınız olan takıma bakıyorsunuz. Bu ekiple haritanın dış taraflarına atlayarak olabildiğince eşya alacak, çemberin daralmasına çok takmadan yağmalamaya devam edebileceksiniz. İlk daralmada Lifeline'ın sağlık robotu alanın dışında bile bütün takımı tamamen iyileştirebilirken, Pathfinder ve Wraith ulaşım becerileriyle takımın son dakikalarda çemberin içine girmesine yardım edecektir. Ayrıca siz uzakta ve güvendeyken Pathfinder'ın çağıracağı destek paketlerinden bahsetmiyorum bile!



Kampçı Takımı: Mirage, Caustic, Lifeline

Eğer belirli bir noktayı tutup savunma odaklı oynamak isterseniz, Caustic'in zehir tuzaklarının çok işinize yaradığını göreceksiniz. Kapıların arkasına koyulacak tuzaklar kapıların kırılmadan açılmasını engelleyecek, dumanın içine gönderilecek Mirage klonları, iyi göremeyen düşmanların iyice afallamasına neden olacaktır. Lifeline'sa savunma esnasında camlardan gelecek rastgele hasarları iyileştirmek üzere var. Canınız azaldığında sınırlı kaynaklarınızı harcamak istemezsiniz değil mi?

ACE COMBAT 7: SKIES UNKOWN

Yukarıdan bakınca gökyüzü ne renk?

EREN ERYÜREKLİ

Oh be! Oh beee! Yıllarca beklemenin ardından şu oyunu da oynadım ya artık bana ne gam ne keder dostlar. Ama biliyorsunuz yıllarca beklenen (hele de uzunca bir süredir devam eden bir seriyse) oyunların beklentiden sebep hüsran yaratması da sıkça karşımıza çıkan bir durum. Peki 1996'daki ilk sortisinden beri takip ettiğim *Ace Combat*'ın yenisi bu kervana dâhil mi? İniş takımlarını kapatıp ön camı sildiysek uçuşa başlayalım.

Hür esirler

Artık yedincisine gelmiş (yan oyunlar hariç) bir oyunda ne gibi yenilikler yapabilirsiniz? Son oyun hafiften çuvallamışken hem eski takipçileri memnun edip hem de yenilerini nasıl kazanırsınız? Köklere dönüp, onları güncel bir yaklaşımla ele alarak tabii ki. Öncelikle öykü kısmında elini epey sıkı tutmuş *AC7*. Bizi 4. ve 5. oyunlarda yaşanan 2 büyük savaşın yaklaşık 10 yıl sonrasına götürüyor ve Osean ve Erusia (ki siz onlara Amerika ve Rusya diyebilirsiniz) arasında yeni yeni tamamlanan Uzay Asansörü yüzünden alevlenen çatışmaların büyüyüp tüm dünyayı saran tam teşekküllü bir savaşa dönüşmesini anlatıyor. Bunu da Scrap Queen takma adlı, tamamen şanssızlık eseri bu işlere bulaşan kadın bir teknisyenin bakış açısından ustalıkla yapıyor. Çok kaliteli hazırlanmış ve güzel yazılmış ara videolar eşliğinde sunulan ana öykü, görev öncesi brifingler ve görev içi telsiz konuşmalarıyla desteklenerek çok katmanlı ve anlamlı olmayı başarabilmiş ve mevzuyu anlamak için önceki oyunları oynamanıza da gerek yok. Serinin tarihçesini bilenler zaten aşırı gerçekçi bir yaklaşım beklemiyordur. Ama şahsi görüşüm 3. oyun *Electrosphere* ve yan oyun *Belkan War*'dan beri gelen en iyi senaryoya imza attığı yönünde ekibin. Özellikle bir kaza sonucu askeri hapishaneye düşüp oradan kendimizi yeniden yükseltmeye çalışma teması müthiş bir katalizör görevi görüp sürüklenmemi sağladı senaryo boyunca. Sağlam savaş öykülerini sevenler yaşadı yani.

Uçmak bir sanattır

Şöyle bir bakıyorum da ilk çıkışından bu yana mekanik olarak pek az değişmiş *Ace Combat* serisi. Çok büyük oranda rakip uçağa veya yer birimlerine kilitlenip silahınızı ateşlediğiniz, ara sıra da zorlu çevre şartlarında tehlikeli manevralarla ilerlemeye çalışılan bir seri bu. Döngüyü biraz olsun kıransa bol uçak çeşitliliği ve onları özelleştirebilmemiz olmuş. Hani bir A10'la F-22'nin sürüşü kesinlikle farklı. Yine F15 serisi ağır abi uçaklarla Gripen E'nin verdiği jilet gibi his bambaşka. Tabii standart füzelerin yanına takılan özel silahlarımız da bu farkı derinleştirerek tüm oyunu aynı uçakla geçmektense görevin yapısına göre bir uçak seçmenin daha akıllıca olacağı bir savaş alanı yaratmış. Görevlerse normal seviyede bile insanı zorlayan cinsten. Üstelik sürekli bir dönüşüm halindeler ve ani değişikliklere karşı adaptasyon gerektiriyorlar.

Örneğin bir görevde düşmanın petrol stoklarını eritmek için bir bombardıman harekâtı düzenliyorsunuz lakin tüm rafinerileri patlatmanız mümkün olmadığından bir grup tanker elinizden kaçıyor. Bu tankerleri takip etmek için de hızlı olmalı ve bir kum fırtınasında ilerleyebilmelisiniz ki fırtına yüzünden tankerler radarda bir görünüp bir yok oluyor. Yani 5 dakikalık görev oldu mu size yarım saat! Hava şartları özellikle de bulutlar yeni oyunda hem dostunuz hem düşmanınız, bulutun içine saklanarak füzelerden kaçabilirsiniz lakin bunu yapmak hem görüşünüzü düşürecek hem de yıldırım çarpma riskine sokacaktır uçağı. İşte bu gibi detaylarda oyun arcade köklerinden sıyrılıp simülasyon gibi hissettirmeyi başarıyor.


Kalabalık it dalaşlarında ortam pis karışıyor


Bombardıman dedik, nükleere bağla demedik.





Uçakla selfie'nin kralını çekeriz



Bu hissi veren bir diğer özellikse Expert kontrolleri. Uçağın tüm manevralarını manüel yaptığınız bu modda oynamak daha zor olsa da kesinlikle daha tatmin edici ve Novice kontrollere rahmet okutan bir akıcılığı var. Hele ki etrafa bakmayı sağlayan sağ analoğu (kontrolcüyle oynarken tabii, yoksa fare de iyi iş görüyor) ve rakibe kilitlenmeyi sağlayan üçgen tuşunu (Xbox'taki Y) iyi kullanıyorsanız. Bir de PSM yani Stall Sonrası Manevralarda da ustalaştıysanız kısa sürede görevleri elemine edersiniz zaten. Ama ne olursa olsun ciddi sabır isteyen, incelikle tasarlanmış ve birbirini neredeyse hiç tekrar etmeyen tek kişilik görevlerini ben çok beğendim oyunun. Eskinin basit nişan al vur mantığı devam etse de çok daha kıvrak bir yapay zekâya karşı oyuncuyu zorlayan bu yeni sistemler, muhteşem görsel işitsel detayların da yardımıyla bugüne kadarki en heyecan verici it dalaşlarını yapmaya zemin hazırlamış.

İt dalaşı demişken oyunun gayet sıkı bir online modu olduğunu da belirtmem gerek. Hatta 46 saatlik oyun süremin hatırı sayılır bir kısmı da burada geçmiştir. Hani tamam yapay zekâ zeki, çevik ve ahlaklı. Ama gerçek (ve ahlaksız) insanlara karşı oynamak cidden adrenalin pompası. Kısıtlı oyun modlarını açıkçası pek kafaya takmayacaksınız çünkü her maç bambaşka şekillerde cereyan edebiliyor. Bazen iyi oynasanız da sadece 1 kişi indirebilirken bir bakmışsınız sonraki maç 1. olmuşsunuz. Yani beceri ve insan faktörünün tüm farkı yaratması durumu var. E tabii seçtiğiniz uçak, özel silahınız ve manevra kabiliyetiniz de önemli. Fakat bir anlık boşlukta en iyi uçakla bile gümleyebilirsiniz, benden söylemesi. Kısacası multide her an dikkatli olmak ve savaşın akışını lehinize çevirebilecek beklenmedik hamleleri yapmak önemli. Kendi adıma pek çok multiplayer oyunda bulamadığım eğlenceyi *AC7*'nin stabil ve bol oyunculu göklerinde bulduğumu söyleyebilirim. Hani beklentim sağlam bir görev moduydu sadece ama iyi kurgulanmış ve görevlerde harcayabileceğim paranın ana kaynağı olan bir it dalaşı arenasını karşımda bulmak da harika bir sürpriz oldu.

Göklerin hâkimi

Kabul etmeliyim ki özünde eğlencelik ve kendini çok da ciddiye almayan bir seri *Ace Combat*. Lakin 7. oyunun daha olgun yapısı bu gayri ciddiliği bir nebze olsun kırmayı başarmış ve çeşitli dertleri olan bir yapıya büründürmüş. Ha bu eğlenceyi azaltmış mı? Asla. Zira hem çok oyunculu hem de tek oyunculu kısımlarda deli gibi eğlendim, başım dönene kadar ortamı manevra manyağı yaptım ve düşmanlarımın üstüne füzeler yağdırdım, bunu yaparken de zerre sıkılmadım. Hani bu türde ve bu kalitede pek bir alternatifiniz de yok zaten hava savaşı yapmak için. Hazır Steam fiyatı da uygunken vereceğiniz her kuruşa değen bir eğlence vaat ediyor *Ace Combat 7*.

DOG.JPG

6. göreve başlarken izleyeceğiniz ara sahnede kaliteli 3D modellerin yanında sabit ve kıpırtısız duran bir Golden cinsi köpek göreceksiniz. Bu sadık dostumuz atılan birkaç tweet'le dikkatleri toplayınca Bandai Namco da köpeğin kırpılmış resmini internete saldı ve meme'lerin önünü alamadık bir süre. Lakin sonrasında yapımcılardan Kazutoki Kono'nun mesajı geldi, resmi konulan köpeğin yapım ekibinden birine ait olduğunu ve fotosu çekildikten kısa bir süre sonra öldüğünden, kendisini anmak için oyuna dâhil ettiklerini öğrendik. Kısa ama güzel bir zaman oldu yani dog.jpg'inki. Kendisini sevgiyle hatırlayacağım :(







+

- Zorlu ve sürükleyici tek kişilik senaryo
- Kaliteli hazırlanmış ara videolar ve seslendirmeler
- Unreal 4 motoruyla görsellik arşa değmiş
- En kalabalık anlarda dahi düşmeyen performans
- Müzikleri ayrıca dinleyesiniz gelecek
- Eğlenceli ve sıkmayan oynanış
- Çevresel şartların oyuna yedirilişi başarılı
- Beceriye dayanan zevkli multiplayer
- Uçak çeşitleri ve geliştirmeleri gayet yeterli
- Tekrar etmeyen yaratıcı tek kişilik görevler

−

- PC'de VR görevleri maalesef yok
- Savaş esnasında telsiz konuşmalarını takip etmek zorlaşabiliyor
- Gerçekçilik arayanlara hitap etmeyecektir

8+





Son Karar

Eski kurt yenilenmiş haliyle göklerde hiç olmadığı kadar güçlü ve mağrur süzülüyor. Üstelik eğlendirmeyi de unutmadan.

TÜR: Uçuş / Aksiyon | **YAPIM:** Bandai Namco | **DAĞITIM:** Bandai Namco | **DİJİTAL İNDİRME:** 200 TL (Steam), 300 TL (PSN), 253 TL (XBL)
YAŞ SINIRI: 12+ | **DAHASI İÇİN:** acecombat.fandom.com

Araç kullanımının kısa bir özeti!



ASTRONEER

Manzarada kaynak toplamak

İPEK ATAM

Neden başka gezegenleri keşfetmeyi, başka güneşlerin doğuşunu izlemeyi isteriz? Yaşanabilir gezegen bulunduğumda (asla gidemeyecek olduğumuzu bilsek bile) neden seviniriz? Dünya'dan bu kadar mı bunaldık? *Astroneer* bu soruları cevaplamasa da yeni gezegenler keşfetme ihtiyacımızı (!) karşılıyor ve bir kez daha, gerçek hayatta yapamayacağımız şeyleri yapmak üzere ekran başına geçiyoruz.

İki yıl erken erişimde kaldıktan sonra tam sürüm çıkışını yapan *Astroneer*, kaynak toplayıp üs kurarak, farklı kaynaklar için diğer gezegenlere seyahat edip yine kaynak toplayarak uzayda kalıcı olmaya çalıştığımız bir açık dünya hayatta kalma oyunu (bana kalırsa hayatta kalma sayılmaz ama ona sonra değineceğim).

Her şeyden önce oyunun pastel renkleri ve kendine has grafik tarzı çok başarılı. İlk bakışta basit görünen grafiklerin, özellikle pastel renk paletiyle birleştiğinde nasıl muhteşem manzaralar sunabildiğini gördüğünüzde hayranlık duyacağınızı garanti edebilirim (ayarlardan "bulut kalitesi"ni "deneysel" yapmanızı öneririm bu arada). Özellikle yalnız oynuyorsanız müzikleriyle birlikte bayağı rahatlatıcı bir deneyime dönüşüyor oyun. 4 kişiye kadar co-op imkânı da sunuyor ayrıca ve arkadaşlarla oynamanın çok daha zevkli olacağı bir gerçek.

Gerçekte hayatta kalmak daha zor

Oyunu 1 yıldır falan oynamadığım için tam sürümde birçok yenilik bekliyordum doğal olarak ama oyun mekaniklerinde pek değişiklik olmadığını şaşkınlıkla fark ettim. Eklenen yapılar ve yeni bir güneş sistemi var tabii ama oyun hâlâ kaynak toplama üzerine kurulu. Ne görev eklenmiş, ne hayatta kalma öğeleri, ne de birkaç bitki çeşidi dışında yaşayan bir ekosistem... Hiçbiri yok maalesef. Belki açlık, üşüme gibi mekanikler eklenmiş olsaydı, oyuna bağlanabilirdim ama büyük bir amaçsızlık hissettim sadece.

Şöyle ki; A binasını yaptınız diyelim, B binası için başlangıç gezegeninde olmayan bir kaynak gerekiyor. Bunun için uzay mekiği yaparak 7 gezegen arasından aradığınız kaynağın bulunduğu gezegene gidiyorsunuz. Şanslıysanız kaynağı kısa sürede bulabileceğiniz gibi uzun süre aramanız da gerekebiliyor. Bu arayış da bir noktadan sonra o kadar bunaltıyor ki oyunun dinginlik veren atmosferi pek de yardımcı olamıyor. Renk paletlerinin farklı olması dışında 7 gezegen de aynı hissettiriyor. Çünkü hep aynı şeyleri yapıyorsunuz: Kaynak aramak. Gerekli yapıları inşa ettikten sonraysa yapacak başka bir şey kalmıyor.

Gezegenler arasında ışınlanabilmek için her gezegende bir yapı bulmanız, yapıyı aktifleştirmek için gereken taşı aramanız gerekse de bunları keşiften sayamıyorum ben pek. Işınlanmak çok elzem bir şey değil, mekik yakıtı zaten çok rahat yapılıyor. Keşif adına güzel olan tek şey, Hubble, Voyager gibi gerçek uzay araçlarının replikalarının gezegenlere dağılmış şekilde bir yerlerde saklı olması. Bunun dışında etrafta bol bol karşılaşacağınız enkazlardan çeşitli kaynaklar da bulabiliyorsunuz. Ama dışarıdan keşfe dayalı bir oyun gibi gözükse de, aslında daha çok kaynak aramaya dayalı oyun şu noktada. Başka bir gezegene gitmenin tek amacı kaynak bulmak olduğunda, insanda bir merak duygusu, bir "hadi hemen diğer gezegene gitmeliyim" dürtüsü oluşmuyor.

Biraz daha pişmeli

Oyunun hâlâ bug dolu olması, co-op oynarken yaşanan bağlantı sorunları ve araç kullanımının işkence tadı vermesi de diğer can sıkıcı faktörler. Araç kullanımına ayrı bir parantez açmak istiyorum burada: En ufak bir engebede bile takılıp kalan, sıkışan, ters dönen araçlar beni gerçekten çıldırttı. Oyun tam sürüm çıktıktan sonra olumsuz Steam yorumlarının sayısı bir hayli arttı ayrıca. Yani pek başarılı bir tam sürüm çıkışına imza attığı söylenemez. Ama neyse ki yapımcılar oyunu geliştirmeye devam edecek ve uzun vadeli planları arasında farklı hava şartları ve agresif hayvanlar eklemek de var. Bu haliyle de kötü bir oyun değil tabii ama daha doyurucu ve zengin bir oyun deneyimi için bir süre daha beklemek gerekecek gibi görünüyor.





Dil Seçimi

Türkçe seçeneği saçma bir şekilde menüden seçilemiyor. Steam'de başlatma seçeneklerine -culture="tr" yazmanız gerekli.



- Muhteşem manzaralar yaratan pastel renk paleti
- Dinginlik veren müzikler
- Türkçe dil desteği

–

- Bug dolu
- Optimizasyon kötü
- Keşif hissi yetersiz
- İçerik eksikliği
- Araç kullanımı işkence gibi
- Co-op bağlantı sorunları

7



Son Karar

Tam sürüm gibi hissettirmiyor, içerik yetersiz ve hâlâ zamana ihtiyacı var ama arkadaşlarınızla oynamak eğlenceli olabilir.

TÜR: Hayatta Kalma | **YAPIM:** System Era Softworks | **DAĞITIM:** System Era Softworks | **DİJİTAL İNDİRME:** 40 TL (Steam), 50 TL (XBL)
YAŞ SINIRI: 3+ | **DAHASI İÇİN:** astroneer.gamepedia.com

JUMP FORCE

Hokage de olacam, korsan kral da olacam

ÖMER AKDAĞ

Daha önce de farklı animeleri/mangaları bir araya getiren dövüş oyunları yapıldı ama Jump Force bunların arasında en çok ilgi çekeni oldu şimdiye kadar.

Gerçekçiye yakın üst düzey görselliğiyle dikkat çekti en başta. Normalde anime tarzı oyunlara bu tip plastiğimsi görselliktense cel-shade daha çok yakışır diye düşünürüm ancak teknolojinin getirileri sağ olsun özellikle ten kaplamalarındaki detayların artmasıyla bu tarz da iyi durur olmuş.

Ha iyi duruyor derken, karakterler dururken iyi duruyor sadece. Ara sahnelerdeki animasyonlar, hele hele dudak animasyonları nasıl felaket anlatamam. Sevgili *Jump Force* karakterleri, n'olur hareket etmeyin ve konuşmayın, gözlerimi kanamazlarken daha çok seviyorum.

Yüklenmeyin, kasıyor

Evet oyunda bir hikâye var. Hani en dibe vurmuş cinsten değil de bayağı kötü yani. Yine bu kadar karakter bir araya gelmiş, kaçınılmaz olarak keyif alırsınız... diyeceğim ama orada da devreye yükleme süreleri geliyor. Kısa da değil hikâye, 8-10 saati var, bunun 2-3 saati yüklemeyle geçmiştir herhalde. Yüklemeleri beklerken gidip çay demlemeniz kurtarmaz, otobüsle Rize'ye gidip çay yaprağı toplayıp kurutup demleseniz anca. Güncellemeyle biraz hızlandırdılar ama katlanılır seviyenin hâlâ üstünde.

Hikâyede birkaç kez hoşuma giden şeyle karşılaşmadım değil. Ne bileyim Kenshin ona atarlanan Zoro'ya haddini bildirince, ardından Ichigo, Trunks ve Asta "abi bize de biraz kılıç dersi versene" deyince içimdeki Kenshin fanboyu bölgesine kan pompalayan damarlar biraz harekete geçmiş olabilir. Bu tip birkaç hoş an var ama genel olarak alabildiğine klişe her şey. Anlamıyorum, anlayamıyorum. Elinizde efsane serilerden bin tane müthiş karakter ve bu karakterleri bir hikâyede bir araya getirme imkânı var. Tamam elbette çok özgür davranamazsınız da insan aşırı bir heyecan, aşırı bir tutku nasıl duyamaz böyle bir fırsat karşısında, nasıl "koyver gitsin" bir hikâye yazmakla yetinebilir...

Gomu Gomu no Chidori!

Neyse, geçelim hikâyeyi. Neticede bir diğer sağdan soldan karakteri bir araya getiren dövüş oyunu *Super Smash Bros. Ultimate* müthiş hikâyesi nedeniyle bu kadar övülmedi. Hoş oradaki kallavi, acayip saran tek kişilik modlar burada yok ama bildiğiniz iyi yahu *Jump Force*'un oynanışı.

Dediğim gibi güzel modlar yok, yapay zekâ da "tek hareket tekrar tekrar nasıl yenir" üzerine uzmanlık tezi vermiş, o yüzden tek seçeneğiniz online. Ve gerçekten hikâyeyi hiç oynamayın bence, direkt online'a dalın, süper zevkli.

3 boyutlu bir ortamda karakteri arkadan görerek oynadığımız, *Naruto SUN Storm*'lar gibi bir yapıda oyun. 3 kişilik ekiple giriyoruz dövüşlere. Karakterlerin can barları ayrı ayrı değil, tek bir can barımız var, kombonun ortasında yandan birini çağırım komboya onunla devam etme gibi atraksiyonlar yapabiliyoruz. Özel hareketler, ikinci (ve bazen üçüncü) moda girme, ultimate hareketler, hızla mesafe açma veya kapama vs. derken bayağı dinamik bir yapı söz konusu. Online'da latency'yle de hiç karşılaşmadım, sistem iyi çalışıyor. 1-2 kere maçtan kopma oldu ama olur o kadar da.

Yani kısacası iyi bir hikâye, saatlerce keyifle oynanabilecek tek kişilik modlar gibi beklentileriniz varsa *Jump Force*'tan uzak durun. Öte yandan geniş bir karakter seçkisi var, karakterler asıllarına sadık, arenalar şık. Elbette profesyonel arenada iş yapabilecek kadar kompleks bir sistemi yok oyunun ama istediğiniz, sevdiğiniz karakterleri seçip online maçlara girmekse korkmadan alabilirsiniz. İndirimde alın ama.

Kadro
42 kişilik bir kadro var. Yeterli bir sayı ama One Pice, Naruto ve Dragon Ball'dan 6'şar karakter varken mesela My Hero Academia'dan sadece Deku olması, Gintama'dan kimse olmaması gibi bir durum söz konusu. Daha dengeli bir seçim yapılabilirdi yani.



- Temeli iyi, dövüşler çok keyifli
- Karakter seçkisi geniş
- Ve bu sevdiğimiz karakterleri oyuna asıllarına sadık aktarmışlar
- Online'ı sorunsuz

—

- Hikâye bayağı dandik
- Animasyonlar, dudak senkronları...
- Düzgün tek kişilik modu yok
- Yükleme süreleri

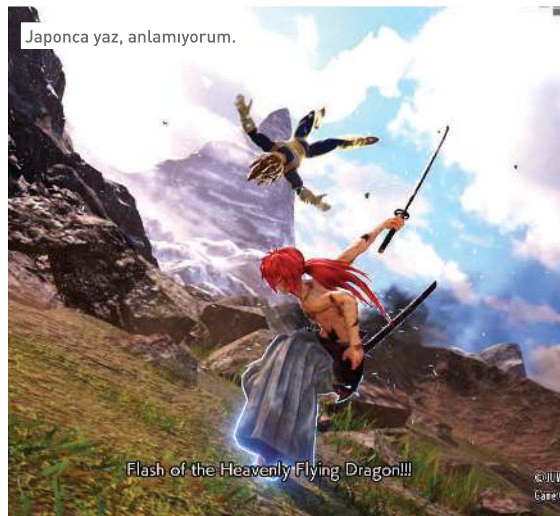
7



Son Karar

Sevdiğim karakterlerle online'da millete dalayım derseniz acayip keyifli. Başka bir şey istememeniz lazım ama.

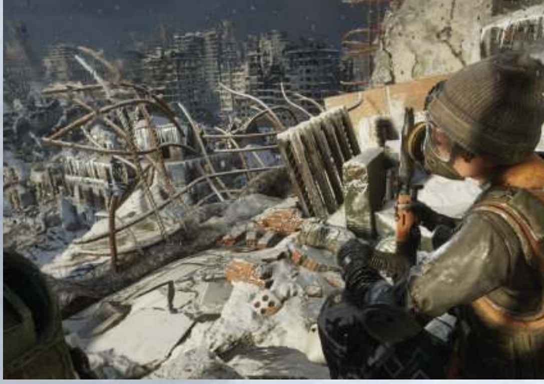
Güzel detaylar var. Mesela Sanji kızlara hasar verebilseydi direkt sıfırı basacaktım oyuna.

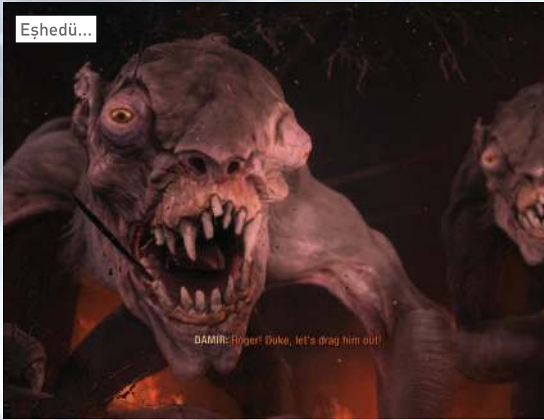


Japonca yaz, anlamıyorum.



TÜR: Dövüş | **YAPIM:** Spike Chunsoft | **DAĞITIM:** Bandai Namco | **DİJİTAL İNDİRME:** 200 TL (Steam), 253 TL (XBL), 300 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/jumpforce







Bu ekibi yıllarca unutamayacaksınız.

METRO EXODUS

Bazen yerin üstü altından daha karanlıktır

M. İHSAN TATARİ

Bazı şeyler birlikteyken damakta çok daha leziz bir tat bırakır. Ketçap ve mayonez. Hamburger ve patates kızartması. Sovyetler ve post-apokaliptik hikâyeler... Şimdi size "*S.T.A.L.K.E.R.*" desem çoğunuz o oyunla ilgili güzel hatıralara dalacak belki de. Aynı şey *Metro 2033* ve *Last Light* için de geçerli elbette. Demem o ki nükleer bir kıyamet sonrası harap olan bir dünyada insanoğlunun başına gelebilecek dramları anlatma konusunda kendilerine haz, oldukça cazip bir üslupları var Rusların.

Dmitry Glukhovsky, *Metro 2035*'in imza günü için İstanbul'a geldiğinde Kayıp Rıhtım'daki arkadaşlar onunla bir röportaj yapmış ve bu işin sırrını sormuşlardı. O da aşağı yukarı şöyle bir cevap vermişti: Biz zaten bir nevi küçük kıyamet yaşadık. Kastettiği şey Sovyetler Birliği'nin çöküşü ve alışık oldukları dünya düzeninin bir gecede yok oluşu elbette. Tabii Çernobil gibi bir felakete maruz kaldıklarını da unutmamalı. O yüzden belki de buna o kadar da şaşırmamak lazım.

Metro Exodus söz konusu olduğunda da bu gelenek bozulmuyor ve envai çeşit mutant etrafta cirit atarken bile bu dünyaya gelmiş en büyük canavarın insanoğlu olduğu gerçeği enfes bir hikâyeyle birlikte anlatılıyor.



Metro, yalanlar üstüne inşa edilmiş bir kale

Metro Exodus serinin önceki oyunlarında olduğu gibi yine Dmitry Glukhovsky'nin kitaplarında yaşananları baz alıyor ve bizlere Artyom'un başından geçen yepyeni maceralar sunuyor. Oyunumuz bu kez aşağı yukarı *Metro 2035*'in bittiği yerden başlıyor. Artyom artık Albay Miller'ın kızı Anna'yla evlenmiş durumda ve Dark One'ları yok etmek için çıktığı o kulede bir telsiz sinyali duyduğuna çok emin. Ama hiç kimse ona inanmıyor; ne dostları ne de karısı. Hatta ona deli gözüyle bakanlar bile var. Artyom'sa metro tünellerinin dışında yaşayan birileri olduğunu, tekrar yeryüzüne dönebileceklerini ispatlamayı kafaya öyle takmış vaziyette ki hiçbirini umursamayıp her gün dışarıya çıkıyor ve yıkık binaların tepesine tırmanıp telsizle o sinyali tekrar arıyor. Tabii bu arada bol bol radyasyona maruz kalıyor ve mütemadiyen ölümle burun buruna geliyor.

Derken bir gün, Anna'yı ikna edip telsiz sinyallerini aramak için yasak bölgelerden birine gittiklerinde hiç beklemedikleri bir şeyle karşılaşıyorlar: Çalışan, raylar üzerinde yanlarından geçip giden bir lokomotif... İkili hayretler içerisinde onu takip ederken bir grup Hansa askeriyle karşılaşıyorlar. Ama müttefik bildikleri bu insanlar bir anda ikisini de kıskıvrak yakalayıp esir alıyor. Dahası, telsiz sinyallerini engelleyenin Hansa olduğunu ve dünyanın geri kalanında gerçekten de yaşayan insanlar olduğunu öğreniyorlar. Artyom'la Anna bir şekilde kaçmayı başarıyor fakat metro güçleri tarafından artık bir casus olarak görülüyorlar ve peşlerine askerler takılıyor, Artyom da çareyi lokomotifi kaçırmakta buluyor. Tam paçayı sıyırdık derken özel bir tim tarafından tekrar yakalanıyorlar ve o da ne? Onları yakalayanlar Albay Miller ve Sparta timinin ta kendisi! Görev duygusuyla Anna ve Artyom'a duydukları sevgi arasında kalan Albay Miller ve askerleri sonunda onlara yardım etmeye karar veriyor ve vatan hainliğiyle suçlanma pahasına lokomotifi gasp edip hep birlikte Moskova'yı terk ediyorlar. Böylece bizler de dört mevsim boyunca Rusya topraklarında geçecek olan maceramıza başlamış oluyoruz.

Kapalı açık

Metro Exodus ne tam olarak bir açık dünya



oyunu ne de alıştığımız o eski *Metro* oyunlarından biri. İkisinin başarılı bir karışımı olan, kendine has bir yapım. Oyuna ilk başladığımızda kendimizi Moskova metrosunun tanıdık tünellerinde ve karlarla kaplı, radyoaktif yüzeyinde buluyoruz. Bu ilk kısımlar aynen önceki oyunların atmosferine sahip. Trene binip ilkbahar bölümüne geçtiğimizdeyse İdil Nehri üzerinde geniş, sulak bir arazi karşılıyor bizi. Burası atom bombalarından Moskova kadar etkilenmediği için yeryüzünde gaz maskemizi takmadan dolaşabiliyoruz. Hatta bir kayığa binip nehir kıyısının karşısına gidip geliyor ve bölgeyi gönlümüzce keşfe de çıkabiliyoruz. Ancak tanıtımlarda da sık sık belirtildiği gibi, her haritada doğal yaşam formları ve gece gündüz döngüsü var. Gündüzleri haydutlar etrafta cirit atarken geceleri mutant sürüleri ava çıkıyor. Nehir sularında da mutasyona uğramış kocaman canavarlar yaşıyor ve sizi avlamaya çalışmaktan geri kalmıyorlar. Dev bir balığa tapan, bağnaz bir kilise cemaati da cabası...

Sonra Yamantau Dağı'na varıyoruz. Burada D6 üssüne çok benzeyen, askeri bir kompleksle karşılaşıyoruz ve onun daracık, karanlık tünellerinde düşmanlarımızla köşe kapmaca oynuyoruz. Yaz mevsimine geçtiğimizdeyse kendimizi "Hazar Çölü'nde" buluyoruz. Evet evet... Hazar Gölü yaşanan nükleer felaket sonrasında bir çöle dönüşmüş. Ve oyun da bu bölümde tam bir *Mad Max*'e dönüşüyor! Benzin ve suyu kontrol eden, köle taciri Baron, özgürlükleri için savaşan Kazaklar, göz alabildiğince uzanan kum tepeleri, oradan oraya sürdüğümüz eğreti bir minibüs ve kum fırtınaları... Açıkçası Hazar Çölü'ne ilk adım attığımda "bu Metro değil" diye burun kıvırdım. Ama bölümde ilerleyip etrafı keşfettikçe fikrim olumlu yönde değişti ve *Exodus*'un sonraki bölümlerde bana ne tür yeni atmosferler sunacağını merak eder oldum. Tabii çöldeki büyük bir askeri üssün derinliklerine inip arada yine kalbim güm güm atarak karanlık tünellerde hayatta kalmaya çalışmış olmamın da bu bölümü sevmemde etkisi büyük.

Sonbahar gelip çattığında oyun bu kez de Sineklerin Tanrısı'na dönüşüveriyor. Görünüşte radyasyondan çok fazla etkilenmemiş, ormanlık bir alanın ortasında bir ilkokulun kalıntılarını buluyoruz önce. Sonrasındaysa "Öğretmen" tarafından bu yeni dünyanın koşullarına uygun bir şekilde yetiştirilmiş, artık büyüyüp birer yetişkin olmuş çocuklardan kurulu izole bir toplulukla karşılaşıyoruz. Gelin görün ki Sineklerin Tanrısı romanında olduğu gibi bu çocuklardan bazıları da iyice gaddarlaşıp hainleşmiş. Son bölümdeyse Novosibirsk şehrinin kalıntılarına gidiyor ve çok önemli bir şeyi bulabilmek için (ne olduğunu söylemeyeceğim) tekrardan metro tünellerine girmek zorunda kalıyoruz. Doğal olarak, bu bölümde alıştığımız *Metro* oyunları havasını buram buram yaşıyoruz. Hatta sonlara doğru karşılaştığımız yeni ama biraz tanıdık bir düşman türü bize hayli zor anlar yaşatıyor.

Yaşa ve yaşat

İşin güzel tarafı hangi haritada veya hangi mevsimde olursak olalım bazen bir yeraltı mağarasına, eski bir tesise, canavar inine ya da düşman üssüne girmek zorunda kalmamız ve o kısımlarda oyunun o karanlık, dehşetengiz ve klostrofobik atmosferinin bütünüyle geri dönmesi. Böyle yerlerde gaz maskemizi takmamız, filtremizi ve mermilerimizi kıtı kıtına kullanmamız da gerekiyor. Yani sizin anlayacağınız, *Exodus*'ta hem açık dünya oynanışı hem de kapalı tünellerde köşe kapmaca kısımlarını oldukça başarılı bir şekilde harmanlamış.

Görevler demişken, git bana şundan on tane getir gibi saçma şeyler yok oyunda. Her şey senaryoyla uyumlu ve gayet mantıklı. Hiçbir zaman "Ben şimdi ne yapıyorum, neden buradayım?" demiyorsunuz. Hatta bir an bile sıkılmıyorsunuz desem yeridir. Örnek vermem gerekirse, İdil Nehri bölümünde lokomotifimizi tamir edecek bir teknisyen bulmaya ve ekibimizle birlikte daha rahat seyahat edebilmek için bir yolcu vagonu çalmaya çalışıyoruz. Çöl bölümündeyse trenimiz için su ve yakıt bulmamız gerekiyor. Bunların dışında yapıp yapmamamız tamamen bizim inisiyatifimize kalmış olan bazı yan görevler de var. Öyle ki bu görevler hiçbir şekilde günlüğümüzde falan yazmıyor. Etrafı keşfe

Epic vs Steam

Muhtemelen bildiğiniz gibi, çıkışından kısa bir süre önce yayıncı Deep Silver, Metro Exodus'u Steam'den çekip 1 yıllığına sadece Epic Store'a özel kılma kararı aldı, bu da hayranların büyük tepkisini çekti. Bunun en büyük sebebi oyunun Ağustos 2018'den beri Steam'de ön siparişte olmasıydı elbette. Ta en başından Epic Store'a özel olsaydı kimsenin itirazı olmayacaktı muhtemelen. Ama bir gecede yangından mal kaçırır gibi öbür tarafa aktarılınca bu sefer de olan 4A Games'le Metro Exodus'a oldu. Oyuncular bir anda stüdyonun eski oyunlarına negatif yorumlar bırakmaya ve tepkilerini bu şekilde göstermeye başladılar. Hatta bazıları işi Steam fanatikliğine bile çevirdi. Olaylar bir noktadan sonra öyle büyüdü ki Dmitry Glukhovsky bile çıkıp açıklama yapmak zorunda kaldı. Ama şu anda işler normale dönmüş görünüyor, çünkü Exodus'u oynayanlar oyunu âdeta olumlu inceleme yağmuruna tutuyor. İki dağıtımcının arasındaki na-epik bir anlaşmanın Metro serisinin ve 4A Games'in kaderine kötü etki etmemesi sevindirici.



Bu mevsimde trenler sulu ve leziz olur diye duydum da geldim.





Gitarsız Metro oyunu mu olurmuş canım? Hiç!





Pardon, Taksim'den geçiyor mu bu?



4 mevsimin her birinde farklı bir tecrübe yaşatmak için ne kadar çalışıldığını görüp şapka çıkarmamak elde değil.



çıktığınızda kendiliğinizden denk geliyorsunuz. Ya da ekip arkadaşlarınız gelip sizden bir ricada bulunuyorlar. Küçük bir kızın kaybolan oyuncak ayısını bulmak, esirleri kurtarmak, sıradan halka yardım etmek... Dediğim gibi, hiçbirini yapmaya mecbur değilsiniz; herkesi öldürüp kendinizden ve görevinizden başka hiçbir şeyi umursamamak da elinizde. Ama işte o anda oyunun iyi son - kötü son dengesi giriyor işin içine.

Metro Exodus (ne mutlu ki), *Last Light*'ın nispeten anlamsız ahlak sistemini geride bırakmış (rastgele yaşanan tüm diyalogları dinlemezseniz iyi sona ulaşamıyordunuz mesela) ve daha mantıklı bir mekanik getirmiş. Artık iyi sona ulaşmak için hiç kimseyi öldürmemeye çalışmak zorunda değiliz. Haydutlar size ateş mi açıyor? Sarılın silahınıza! Saldırıya mı uğradınız? Savunun kendinizi! Köle tacirleriyle mi karşılaştınız? Vurun gitsin! Ama... gereksiz şiddetten de kaçınmanız gerekiyor. Örneğin bir grup düşmanla çatışırken birkaç tanesini indirdiğinizde geriye kalanlar silahlarını atıp teslim olabiliyor ve kendilerini sizin insafınıza bırakıyorlar. Onları öldürmek ya da bayıltmak size kalmış. Aynı şekilde, sıradan haydutların dışında karşılaştığınız silahlı kişilerin (örneğin tüccarların veya muhafızların) üssüne sızdığınızda onları öldürmek yerine zararsız hâle getirmeyi de tercih edebilirsiniz. Yabancılarla konuşurken silahınızı indirip onlara zarar vermek istemediğinizi de gösterebilirsiniz.

Yani ikinci oyunun aksine bu sefer "Ben neyi yaparsam oyun iyi olarak algılar?" sorusunu sormuyor, hangi hareketimizin daha iyi olabileceğine vicdanımızla karar veriyoruz. Ne kadar çok kan dökerseniz haritadaki insanlar da size o kadar düşman olmaya başlıyor. Sizinle ilgili düşünceleri ve diyalogları değişiyor, dünya ve insanlar yaptıklarınıza tepki veriyor. Bunun sonucunda da daha agresif davranıyorlar ve sevgili ekip arkadaşlarımızdan bazıları ölebiliyor. Ve bunun olmasını kesinlikle istemeyeceksiniz. Neden biliyor musunuz? Çünkü *Metro Exodus*'taki yol arkadaşlarımızın hepsi son yıllarda gördüğüm en iyi, en komik, en harika yan karakterlerden bazıları da ondan.

Gor'ko!

Metro Exodus'ta Anna, Albay Miller, Duke, Sam ve Stepan gibi kitaplardan tanıdığımız kişilerin yanı sıra Alyosha, Damir, Tokarev ve Idiot (Budala) gibi yeni karakterler de var. Tam bir Dostoyevski hayranı olan Budala'nın lakabından da anlayacağınız gibi (acayip kültürlü ve zeki biri kendisi) ekip arkadaşlarımızın hepsi de çok renkli, hatta çok gerçekçi kimseler. İlk başta haklarında neredeyse hiçbir şey bilmediğiniz bu insanlar oyun ilerledikçe âdeta çok yakın birer dostunuz, hatta aileniz hâline geliyorlar. Bölümler arasındaki tren yolculuklarında onlarla oturup sohbet ediyor, şakalaşmalarını ve hikâyelerini dinliyorsunuz. Ve diyaloglar o kadar zengin, o kadar detaylı ki anlatamam!

Bu tür oyunlarda karakterlerin diyalog seçenekleri tükendiğinde "hadi git artık," minvalinde bir şeyler söylerler, bilirsiniz. Ya da onlarla karşılaştığınızda olup olmadık yerlerde "Selam Artyom" gibi bir laf ederler. *Metro Exodus*'ta bunlar yok. Her karakterle uzun uzun, dakikalarca konuşmanız mümkün. Sarf ettikleri bütün sözler anlamlı ve yerinde. Hiçbir zaman boş konuşmuyorlar, hiçbir zaman hazır söz öbekleri sarf etmiyorlar. Ve sadece sizinle değil, kendi aralarında konuşurken de böyleler. Öyle ki bir köşeye oturup gevezeliklerini, dertleşmelerini ve şakalaşmalarını dakikalarca, hiç sıkılmadan, büyük bir keyifle dinliyorsunuz. Dmitry Glukhovsky'nin oyunun senaryosuna katkı yaptığı çok açık bir şekilde kendini belli ediyor kısacası.

Tam burada Anna'ya ayrı bir paragraf açmak istiyorum. Kendisi benim için *Half-Life 2*'deki Alyx Vance, *Bioshock Infinite*'teki Elizabeth ve *The Witcher 3*'teki Yennefer ve Triss'le birlikte şu ana kadar gördüğüm en başarılı kadın karakterlerden biri. Onunla baş başa oturup dertleşmek, hayalleriyle ilgili anlattıklarını dinlemek, size (daha doğrusu Artyom'a) sevgi dolu gözlerle baktığını görmek gerçekten de eşsiz bir deneyim. İşte bu noktada "keşke Artyom da arada sırada konuşsaymış, bari bir-iki çift laf edeymiş" diyorsunuz (ara sahneler hariç yine gıkı çıkmıyor zavallımın). Ama o zaman yan karakterler bu kadar etkileyici olur muydu, ekibe bu kadar bağlanır mıydık, işte orası şüpheli.



İşin bir diğer güzel tarafıysa kitapları okumamış, önceki oyunları oynamamış ya da hatırlamıyor olsanız bile çok fazla şey kaçırmamanız. 4A Games her karakteri ve olayı sizlere macera süresince tanıtıp alıştırmayı, hatta sevdirmeyi başarmış. Seriyle yeni tanışıyorsanız tereddüt etmeden *Exodus*'la başlayabilirsiniz. 30 saatin üstünde bir oynanış sunması da (önceki oyunların üç katı) oyunun bir diğer artısı.

Gez, göz, arpacık

Exodus'un oynanışı *Metro Redux*'la hemen hemen aynı. Tetiğe asılıp önümüze çıkanla çatışmaya girebileceğimiz gibi gölgelere sığınıp fırlatma bıçaklarımızla işimizi halletmek hâlâ mümkün. Çakmakla örümcek ağlarını yakmak, elimizdeki tahta bir panoya tutturulmuş harita, fenerimizin ışığını arttırmak için kullandığımız portatif şarj cihazı gibi şeylerin hepsi yerli yerinde. Eksikliğini hissettiğim tek şey para yerine kullanılan gerçek mermiler oldu sanırım ama metro tünellerinin dışına çıktığımızdan el yapımı mermi - gerçek mermi farkının ortadan kalkması da normal tabii.

Silahların modifikasyon özellikleri gerçekten de çok hoş olmuş. Haritada dolaşırken sağdan soldan sürekli kaynak topluyoruz. Bir çalışma tezgâhı bulduğumuzda da sırt çantamızı açıyor ve mermiden tutun da gaz maskesi filtresine kadar her şeyi yapabiliyoruz. Zırhımızı geliştirmek ve gaz maskemizi tamir etmek için de yine bu tezgâhı kullanıyoruz. Silahlarımızı gönlümüzce modifiye etme işini de hem bu tezgâhta hem de yol üstünde çantamızı yere indirerek gerçekleştiriyoruz. Basit bir revolver'a çift namlu ve sağlam bir dipçik monte edip onu bir tür pompalı tüfeğe çevirmek de mümkün, uzunca bir namlu ve bir dürbünle keskin nişancı tüfeğine de... Keleş, pompalı tüfek ve tatar yayı gibi klasik silahların yanı sıra bir de misket atan, el yapımı Tikhar var. Bu silah Tokarev'in maharetleri sayesinde oyun boyunca iyice gelişip gayet etkili bir yoldaş hâline geliyor. Mermisini yol üstünde yapabilmemiz de ayrı bir avantajı.

Bununla birlikte çatışmalardan o kadar da keyif almadım ne yazık ki. Canavarlarla ve mutantlarla savaşmak hâlâ ürkütücü ve heyecan verici olsa da insan düşmanlar beni bir parça hayal kırıklığına uğrattı. Yapay zekâları çok iyi değil. Etrafınızı sarmıyorlar, bomba atmıyorlar, doğru dürüst siper almıyorlar. Hepsini kolayca indirip yolunuza devam ediyorsunuz.

Ek olarak, oyunda hatırı sayılır derecede bug var. Hiçbiri oyunu çökerten, oynanmaz hâle getiren şeyler değil neyse ki ama yine de can sıkıyorlar. Olduğu yere çakılı kalan düşmanlar, hareket etmeyi kesen ekip arkadaşları, bazen sizi görmeyip içinizden geçip giden düşmanlar... Ama en kötüsü oyunu kaydetmemi engelleyen bug'dı hiç şüphesiz. İdil kıyılarında bir elektrik anomalisinden korunmaya çalışan üç tane bağnazla karşılaşıyoruz. Eğer onların yanına gidip olayı tetiklerseniz oyunu bir daha asla, hiçbir şekilde kaydedemiyorsunuz. Sırf bu yüzden 2-3 saatim çöpe gitti ve öldüğümde kendimi taaa bir önceki bölümde, gece vakti İdil kıyısında buluverdim. Her şeyi baştan yapmak zorunda kaldım, 1 saat sonra yine öldüm ve gene başa döndüm! Hatanın o anomali sahnesinden kaynaklandığını bulamasaydım oyuna devam etmem imkânsız hâle gelecekti. Karakterlerin helyum gazı yutmuş gibi hızlı hızlı konuştuğu ya da silah yerine vana taşıdığı komik hatalar da var. Oyunu tekrar yüklediğinizde çözülen şeyler aslında. Ve hepsini sadece bir kere gördüm, devamlı karşıma çıkan sorunlar değillerdi. Yine de incelemenin salahiyeti açısından belirtmekte fayda var.

Ama inanın tüm bu kusurları görmezden geleceksiniz. Hani bazı oyunlar vardır ya, ikide bir çökmesine rağmen her seferinde hevesle yeniden başlatır ve kaldığınız yerden hiçbir şey olmamış gibi devam edersiniz. İşte *Metro Exodus* da aynen öyle bağlıyor insanı kendisine. Çünkü oyunun hikâyesi, karakterleri ve atmosferi çok çok iyi. Trende yolculuk ederken ekip arkadaşlarınızla sohbet etmek, onların dertlerini ve düşüncelerini dinlemek muazzam bir keyif veriyor insana. Durmadan onları daha yakından tanımak isteyeceksiniz. Bir yerden sonra bu insanlar sanki gerçekten de dostlarınızmış, hatta ailenizmiş bir gelecek. Sırf onları mutlu etmek için zorlu yan görevlere çıkacak, yüzlerindeki tebessümü görünce içinizin ısındığını hissedeceksiniz. Bazen radyonuzu açıp yol boyunca telsiz mesajlarını dinleyecek, bu dünya hakkında yeni bilgi kırıntıları edinmeye çalışacaksınız. Bazen de trenin en ön tarafına gidip kıyamet sonrası Rusya'nın mevsimlere göre değişen manzarasının dakikalarca önünüzden akıp gitmesini seyredeceksiniz (Abartmıyorum, dakikalarca! Manzara döngüsü neredeyse hiç başa dönmüyor, sürekli yeni yerlerden geçiyormuş gibi hissediyorsunuz.). Hatta oyunun sürprizlerini bozmamak adına anlatmayacağım çok daha fazla şey yaşayacaksınız bu vagonlarda, bu insanlarla. Sırf bu bile *Metro Exodus*'u kaçırılmaması gereken bir deneyim hâline getiriyor. Spasibo, Artyom...

Siler geçer parlatır

Tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi silahlarımızın etkin bir şekilde çalışmasını istiyorsak onları sürekli temiz tutmamız gerekiyor. Oyun boyunca sulara, bataklılara vs. girdikçe elinizdeki tabancanın, tüfeğin vs. giderek karardığını, kir tuttuğunu göreceksiniz. Üzerlerindeki çamuru gidermenin tek yoluysa bir çalışma tezgâhı bulmak. Ama korkmayın, askerdeki gibi tek tek söküp harbilemeye gerek yok. Tek bir tuşa basıp canlı olarak cilalayıp parlatabilirsiniz teçhizatınızı. Bunu yapmazsanız silahlarınız tutukluk yapabiliyor ya da bozuluyor.



+

- Hikâye anlatımı
- Yan karakterler
- Trende vakit geçirmek çok keyifli
- Açık dünya haritalar oyunu bozmamış
- 30 saatin üstünde oyun süresi

–

- İnsan düşmanların yapay zekâsı pek parlak değil
- İrili ufaklı bug'lar

8+



Son Karar

Alıştığımız Metro değil, çok daha fazlası.



Neyse ki vanaları oyunda çıkartmamışlar :)

TÜR: FPS | **YAPIM:** 4A Games | **DAĞITIM:** Deep Silver | **DİJİTAL İNDİRME:** 309 TL (Epic Store), 180 TL (XBL), 300 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** metrovideogame.fandom.com

ps4 one



Kingdom Hearts III

Gönüllerin Şampiyonu

ÖMER AKDAĞ



Boss savaşları kesinlikle oyunun en güzel kısımlarından.

Zordu *Kingdom Hearts III*'ün işi. 17 yıl önce başlamış, farklı platformlara 8 buçuk oyunu çıkmış bir seriden bahsediyoruz bir kere (buçuğu da var, öylesine karışık mevzu). Hikâye ağırlıklı da bir seri *Kingdom Hearts* ve bütün o oyunların hepsinin hikâyeye katkısı var, hepsine az çok aşina değilseniz *Kingdom Hearts III*'ten büyük ihtimalle uzak duracaksınız demektir.

Bunların da ötesinde bir de çocuksu bir seri sonuçta *Kingdom Hearts*. İlk oyunla çocukken veya gençken unutulmaz anıları olanlar, koca koca insanlar oldular artık. Yani tuhaf bir durum var ortada: Kingdom Hearts III de her yönüyle çocuksu bir oyun ama öte yandan ana hedef kitlesi de 25-30+ yaşındaki insanlar. Bu insanlar yıllar yıllar sonra gelen *Kingdom Hearts III*'e tekrar gönüllerini kaptıracaklar mıydı, ve oyun bu yetişkinlerin yıllar içinde artan beklentilerini karşılayabilecek kadar, anılarına ihanet etmeyecek kadar muhteşem olacak mıydı?

Vallahi dostlar, oyun mükemmel falan değil, onu bir kenara koyalım şimdilik. Ama bu oyunun doğru yapması gereken bir şeyler vardı ve oyunun sonlarını "VAY BEEEE!" "ULAN VAY BEEEEEEEE!!" "YA BU ÇOCUKLAR DA NE ÇEKTİ BEEEE!!!" nidaları eşliğinde oynadığımı, oyunun bitiş videolarını gözlerimden akan birer damla yaş eşliğinde zar zor izlediğimi düşününce… Disney dünyalarını da yemişim, onu da yemişim, bunu da yemişim! Ben bu kahrolası oyunu ne kadar zamandır beklediğimi unuttum! Arada ikinciye ve üçüncüye oynadığım oyunlar, "ya bu kadar *Kingdom Hearts* yeter" diye gına geldiği anlar da oldu ama hiçbir zaman *3*'ü içten içten yana yana beklemeyi bırakmadım, bırakamadım. Zamanında *Kingdom Hearts*'ın hayatına girmesine izin veren herkes gibiydim, önemliydi bu seri benim için, bağlıydım ona. Dediğim gibi, ötesi berisi ayrı, ben bütün o 8 buçuk oyun boyunca biriken neredeyse her şeyin bu oyunla çözülmesini; ve o dilimde, burnumda, kalbimde yer etmiş *Kingdom Hearts* hissiyatını bozmayarak çözülmesini istiyordum. Oldu! İstediğimi elde ettim!

Çeşit çeşit insan var

Mesela *Kingdom Hearts III*'e seriyle ilgisi olmamasına rağmen Disney/Pixar dünyaları sebebiyle ilgi duyan dostlar, oradasınız biliyorum. Size komple "kaçın gidin" demeyeceğim, sizi de keyifli bir yolculuk bekliyor. Ama bilin ki *Kingdom Hearts* serisinin bu kadar sevilmesinin sebebi Disney dünyaları değil.

Adı 3 olsa da 9 buçuğuncu oyuna geldik, artık seriyle alakası olmayan insanların ne kadarı bu yazıyı okuyordur bilemiyorum ama çok kısaca bir "*Kingdom Hearts* nedir?" muhabbeti yapmak boynumun borcudur. İlk oyunu 2002'de çıktı *Kingdom Hearts*'ın. O zamanlar daha Enix'le birleşmemiş Squaresoft'un, yani *Final Fantasy* serisinin yapımcılarının elinden çıkmıştı. Başında da o zamanlar en çok "*Final Fantasy*'lerin karakter tasarımcısı" olarak bilinen Tetsuya Nomura vardı. Squaresoft'tan ve sonrasında Square-Enix'ten ayrılan önemli yapımcıların ardından Nomura zaten Square-Enix'in en bir el üstünde tutulan elemanı haline geldi, adamın birincil önceliği de hep *Kingdom Hearts* oldu bu zamana kadar.

Neyse, ilk *Kingdom Hearts* Disney ve *Final Fantasy*'i bir araya getiren, hem Batı'ya hem de Doğu'ya aynı anda hitap etmeye çalışan bir oyun olarak piyasaya çıktı ve büyük başarı yakaladı. Sonrasında çıkan kimi oyunlar çok iyiydi (canımsın *Birth by Sleep*), kimileri o kadar iyi değildi (gözüme gözükme *358/2*) ama seri genel olarak bu Doğu-Batı sentezi anlayışını ve başarısını devam ettirdi. İki tarafa da hitap etmeye çalışırken batırma ihtimali yüksekti ama özellikle kendi lore'uyla, karakterleriyle, o çok sevdiğim tonuyla bu farklı dünyaları birbirine çok güzel bağladı ve bu zor işin altından kalktı (önceki oyunların özetine ihtiyaç duyanları OGZ Online'a yazdığım Kingdom Hearts Tarihçesi'ne yönlendirmek isterim: oyungezer.com.tr/haber/55991)

%70'i falan Disney dünyalarında geçer *Kingdom Hearts* oyunlarının, bu durum KH3 için de geçerli. Ve oyunların çoğunluğunu oluşturan bu Disney dünyaları aslında serinin zayıf taraflarıdır, ki maalesef bu durum da *KH3* için de geçerli.

Kötü değiller, özellikle serinin önceki oyunlarındaki Disney dünyalarıyla kıyaslayınca ne kadar özenildiklerine şapka çıkarmamak elde değil. Bir kere *KH3* mekaniksel olarak, oynanış olarak çok gelişmiş bir oyun ve böylesine farklı atmosfere sahip farklı farklı dünyalarda Keyblade sallamak çok keyifli. Ama işte hikâye anlatımı... Cık... Olmuyor, olamıyor.

Frozen ve Tangled'ınki gibi kimi dünyalar filmlerin hikâyesiyle paralel gidiyorlar, onlar biraz daha tatlı geldiler bana. Filmlerdeki hikâyeyi komple kapsamıyorlar, dolayısıyla filmleri izlemediyseniz çok kopuk kopuk gelecektir ama en azından olan kısımları asıllarına sadık yapılmış, eh filmler de zaten gayet güzel olduklarından bu bölümler de su gibi akıp geçiyor. Öte yandan Toy Story, Monsters Inc. gibi bazı dünyalara yeni bir hikâye yedirilmiş.







Pirates of the Caribbean karakterlerinin gerçekçiliğine hayran kalmamak elde değil.



Benim merak ettiğim; Little Chef bu şekilde Mickey'i kontrol etse evren mavi ekran verip patlar mı?



VERUM REX

Toy Story dünyasına gittiğinizde sizi "N'alaka?!" efekti vereceğiniz bir video karşılayacak. Hemen ardından anlıyorsunuz ki bu Toy Story dünyasında çıkmış, Verum Rex adında hayali bir oyunun fragmanı. Hatta Toy Story dünyasında bu oyunu oynayabiliyorsunuz, bir robota atlayıp savaştığınız bir mini oyun kendisi. Ama Verum Rex'in aslında çok farklı anlamları da var.

Final Fantasy Versus XIII diye bir şey vardı hatırlarsanız. FF13'ün yan oyunu olması planlanan ama FF13'ten daha bile çok ilgi toplayan bir oyundu ve projenin başında da KH'lerin başındaki Tetsuya Nomura vardı. Oyunun yapımına 2006'da başlanmış ancak 6 yıllık bir geliştirme aşamasından sonra Nomura projeden alınmış ve oyun bayağı bir değişime uğrayarak Final Fantasy XV olarak çıkış yapmıştı. Nomura bu konuda neler düşündüğünü hiç söylemedi ama Verum Rex sanki dolaylı yoldan burukluğunu dile getirme yöntemi gibi Nomura'nın.

Bir kere Verum Rex'in komple bir Versus XIII göndermesi olduğu yadsınamaz. Karakter tasarımları, giysilerdeki semboller, takılar, görsel efektler, her şey Versus XIII kokuyor. Verum Rex'in başkarakterinin adının Yozora olduğunu öğreniyoruz ki Yozora "Gece Prensi" anlamına geliyor, tıpkı Versus XIII ve FF15'in başkarakteri Noctis'in adının Latincede "Gece Prensi" anlamına gelmesi gibi. Verum Rex'in anlamıysa "Gerçek Kral".

Nomura bir ara en sevdiği iki karakterinin Sora ve Noctis olduğunu, hatta Dissidia'da yıllar sonra Noctis'i çizmenin gözlerini yaşarttığını söylemişti.

Bütün bunlardan Nomura'nın FF15'ten çok hoşnut olmadığı, "Gerçek Kral"ın kendi vizyonundaki, daha karanlık bir oyun olan Versus XIII sonucuna varılabilir mi dersiniz?

Ha bir de KH3'ün gizli sonunda Verum Rex'le ilgili bir şey daha var ama çeşitli sebeplerle o konuda bir şey söyleyemeyeceğim



Mesela Toy Story'de bazı oyuncaklar kaçırılmış, biz de Woody, Buzz vs.'yle birlikte onları arıyoruz. Ne bileyim ya... *Kingdom Hearts* hiçbir zaman diyalog yazımıyla parlayan bir seri olmadı zaten, hatta bu konuda direkt kötüdür bile diyebilirim, bu tip kendi hikâyesine sahip Disney dünyalarında da olay hep "çok arkadaşız, ne de süper arkadaşız, arkadaşlığın gücü adına" mevzularının en çiğ, en basmakalıp şekliyle ele alınıyor falan, bayıyor insanı. Tamam arkadaşlık teması her zaman merkezindeydi serinin ama yani nasıl diyeyim... Karakterlerin arkadaşlıklarını, arkadaş arkadaş takılmalarını, bir şeyler yapmalarını izlediğiniz sahneler yüzde 10'sa, "çok acayip arkadaşız, arkadaşlığın gücü de öyle böyle değildir" muhabbetlerinin geçtiği sahneler yüzde 90 olunca bir samimiyetsiz geliyor insana.

Bu sorun serinin kendine ait hikâyesinde de can sıkıyor ama karakterleri sevdiğiniz için ve olaylar aşırı epik olduğu için arada kaynayıp gidiyor. Bu 3-5 saat süren Disney dünyalarındaysa "o kadar telif almışsınız, bunlarla mı harcıyorsunuz birader" hissine kapılmamak elde değil.

Çok da söylenmek istemiyorum, dediğim gibi, Disney dünyalarını sevmedim değil. İstisnasız hepsini de sevdim ama istinasız hiçbirine de hayran kalmadım diyeyim. İşte kimilerini biraz daha güzel hatırlıyorum şu an düşününce, kimilerini daha az güzel.

Hepsi olsun

Önceki Kingdom Hearts'ların neredeyse hepsi farklı farklı oynanış mekanikleriyle karşımıza çıktı, Kingdom Hearts III'te hangilerinin yer alacağını merak ediyordum. Yapımcıların tercihi "ABİ HEPSİNİ KOYALIM, ÜSTÜNE YENİ ŞEYLER DE KOYALIM, HER ŞEYİ KOYALIM!" olmuş, o yüzden oyun başlarda sizi sürekli farklı mekaniklerle tanıştıracak. Kendinizi boğulmuş gibi hissedebilirsiniz. Korkmayın!

Ben neredeyse her oyunu normal zorlukta oynayan normal bir insancağızım. Önceki *Kingdom Hearts*'lar da bazı yerlerde öyle çocuksuluk mocuksuluk dinlemeyip cidden ağzınızı kırabiliyordu, aşırı zor olabiliyordu. Dolayısıyla bu oyuna da normal zorlukta başladım doğal olarak ama çok pişman oldum, en ekstra boss'ta birkaç kez ölmemi saymazsak hiç ölmedim. Oyunun en büyük sorunlarından birisi fazla kolay olması. Bakın sözümü dinleyin, oyuna gerçekten son zorlukta başlayın, o bile fazla zorlamıyormuş. Gözler şöyle bir ilk oyundaki Sephiroth dövüşü ayarında bir dövüş görmek istedi... Diyeceğim ama o kadar da hayattan soğutan cinsten olmasın yahu, 2'deki Sephiroth dövüşü ayarında bir dövüş görmek istedi ama yok öyle bir şey ne yazık ki. Lafı gelmişken, oyunda *Final Fantasy* karakterleri, 1-2 yalandan göndermeyi saymazsanız hiç yok, boşuna umutlanmayın. Herhalde zaten kalabalık olan kadroyu iyice coşturmayalım demişler ama işte insan bir Leon görmeyince de bir şeyler eksikmiş gibi hissediyor...

Kingdom Hearts bir aksiyon/RYO. Seviye atlıyorsunuz, pasif yetenekleriniz, aktif kullanabildiğiniz büyüleriniz var falan ama temel olarak silahınızı, yani Keyblade'inizi sallayarak dövüşüyorsunuz. Zamanla elde edebildiğiniz 11 farklı Keyblade var (birkaç tane daha var da onlar bu 11 tanenin bazılarının farklı görsel efektli versiyonları gibi) ve bu 11 farklı silah sadece farklı istatistiklere sahip değil, oynanışları birbirlerinden bayağı bir değişik. Daha doğrusu normal saldırıları benziyor ama düşman dövdükçe form değiştiriyorlar ve bitirici hareketler kazanıyorlar ve bu sayede farklılaşıyorlar. Kimisi menzilli saldırıya eğilmiş, kimisi defansif oynanışa uygun, kimisi toplu saldırı konusunda iyi vs. Ve mesela hem Toy Story'nin hem Pirates of the Caribbean'ın Keyblade'leri yakın dövüşe ve toplu hasar vermeye odaklı ama hissiyat ve kullanım olarak çok farklılar. 11 silah sayesinde birbirinin kopyası olmayan 11 farklı temel savaş

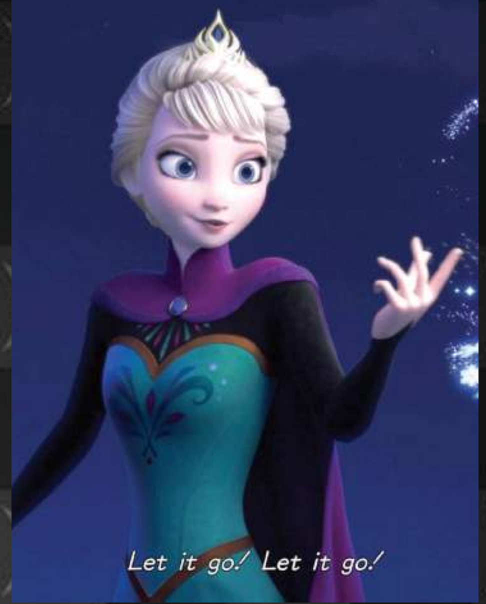


Kim kazanır? 10.000 Heartless mı, bir anahtarlıklı boi mu?



Kingdom Hearts III

Let It Go sahnesini bire bir uyarlamışlar.





Canımız azalınca Rage formuna girebiliyoruz. Aşırı güçlü.

Keyblade çeşitliliğiyle ve sürüsüyle mekaniğiyle oyun her türlü oynanışa imkân veriyor.

stiline sahip olduğunuzu söyleyebilirim rahatlıkla yani. Tabii bunlar bir *DMC/Bayonetta* derecesinde gelişmiş kombo sistemlerine vs. sahip değiller *ama Kingdom Hearts*'ın genelde X'e (veya Xbox tabiriyle A'ya) abanmalı sistemini düşününce cidden büyük farklılık yaratıyorlar.

Bu temel Keyblade saldırılarının yanı sıra sürüsüne bereket mekanik var. Büyü var mesela, hatta büyü odaklı oynamak isterseniz kimi Keyblade'ler bu tip oynanışa ciddi bonuslar da veriyor. Sonra yancılarınızla yaptığınız ortak saldırılar mevcut, genelde geniş bir alana büyük hasar veriyorlar ve sık sık kullanabiliyorsunuz bunları. Link mekaniği var sonra mesela. Simba, Ariel gibi dünyaları oyunda olmayan birkaç Disney karakterini yardıma çağırabiliyorsunuz ve hepsinin farklı bir saldırı tarzı mevcut. Veya *Dream Drop Distance*'ta tanıştığımız mekânı kullanma mekanikleri de var oyunda. Duvardan sıçrayıp veya bir elektrik direğinden dönüp hızlı hareket etme ve güçlü saldırılar yapma olanağı sağlayan Freeflow mekaniği yani. Bir de Disney atraksiyonları var bunların üstüne. Karşılaştığınız düşman grubundan birinin üstünde yeşil bir sembol oluyor, ona vurursanız kullanabiliyorsunuz bu Disney atraksiyonlarını. Savaşın ortasına sağa sola sallanan dev bir gondola, mini bir ritim oyunu eşliğinde kullandığınız bir balerina, FPS kamerasından yönetip silahınızı ateşlediğiniz başka bir şey, çay kupaları, hatta roller coaster çağırabiliyorsunuz. Çok işe yarıyorlar.

Demin yanına ünlemini de koyarak "Korkmayın!" dedim ama hatırlarsanız. Oyun kolay olduğundan nasıl oynamak isterseniz öyle oynayabiliyorsunuz. Atıyorum Disney atraksiyonları savaşın akıcılığını bozuyorlar diye ben çok çok nadiren kullandım. Mekândaki şeyleri kullanıp hoplayıp sıçrama mekaniğini de aynı şekilde. Büyüye de bazen iyileşmek dışında pek baş vurmadım. Çoğunlukla Keyblade salladım, onun dışında canım azalınca iyileştirme büyüsü attım, Potion kullandım. Çok gerekirse bir de Simba'yı çağırdım (Link kullanınca canınız doluyor, aklınızda olsun). Savaşları dan dun Keyblade'lerle oynamak en zevklisi geldi bana yani. Ama işte farklı farklı bir sürü seçenek var ve hepsi de efektif, söylemeye çalıştığım o.

This might be a good spot to find some ingredients

Oyunun teknik başarısını övmezsem de gözüm açık gider. Tamam oyun bunun yarısı kadar güzel görünseydi de umurumda olmazdı şahsen ama ya o artık kankamız olan karakterlerin modern modellemelerini, Keyblade'ların cıvıl cıvıl vuruş efektlerini, ne bileyim Donald'ın Pirates of the Caribbean'daki tüylerinin gerçekçiliğini gördünüz mü? Seriyi kutu kutu karakterlerle görüp sevmiş insanlar için bu görselliğin ne kadar etkileyici olduğunu bilir misiniz?

Ufak bir teknik açıklama gireyim: Oyunun iki modu var. Biri 45-60 fps'de çalışan modu.

MİNİ OYUNLAR

KH serisinin olmazsa olmazıdırlar ki KH3 de elbette zengin bu konuda. Bazı dünyaların kendine ait mini oyunları var mesela, Frozen'ın dağdan kızakla kayma, Tangled'ın dans etme, Toy Story'nin Verum Rex'i gibi. Bunlar dışında Winnie the Pooh'un dünyasında Puzzle Bubble tadında basit bir şey var isterseniz bayağı bir saat gömebileceğiniz. En ilginci de Kingdom Classic oyunları. Game & Watch oyunları vardır çok eski, 80'lerde falan etrafta dolanan, onlara benziyorlar. Siyah beyaz, basit mekanikli, tatlış oyunlar. 20 tane falanlar. Kimisi bayağı sarıyor. Gummi Ship de var tabii. Nihayet eğlenceli olmayı başarmış.

Arada manzaranın tadını çıkarmazsan ne anlamı kaldı?





Sora tarafından test edildi, onaylandı.



Basit de olsa eğlenceli bir gemi savaşı mevzusu da var The Caribbean'da.

KINGDOM HEARTS'IN GELECEĞİ

KH3'ün "Seeker of Darkness" ismindeki, Master Xehanort'un baş kötü olduğu hikâyeyi sonlandıracağı, ama serinin son oyunu olmayacağı zaten biliniyordu. Ve evet, KH3 bildiğimiz anlamdaki hikâyeyi sonlandırıyor ancak farklı açılardan gelecekteki oyun(lar)a açık kapı bırakmayı da ihmal etmiyor. Spoiler yok, merak etmeyin.

Master of Masters, Book of Prophecies, Luxu, kara kutu gibi şeyler size bir anlam ifade ediyorsa bu mevzuların KH3'te bir sonuca ulaşmadığını söyleyeyim, boşuna beklentiye girmeyin. Haklarında bazı sahneler var ama insanı meraklandırıp gıcık etmekten başka bir şey yapmıyorlar. Zaten farklı yerlerde farklı akan zamanlarla, zaman yolculuklarıyla, karakterlerin farklı versiyonlarıyla, dijital dünyalarla vs. dolu olan seriye bir de paralel evrenler mevzusu eklenecek gibi.

FF7 Remake ve muhtemel bir The World Ends With You 2'nin ardından Nomura yeni bir KH'ye odaklanabilirse 2060 gibi görürüz diye tahmin ediyorum. Artık "seksen yaşında ördekli fareli oyun oynarken duygulanan ihtiyar" diye videoya çekerler bizi.



Süper akıcı. Ama "ben *Kingdom Hearts* gibi hızlı bir oyunu bile daha düşük fps'de daha yüksek çözünürlükte oynayan psikopat seri katil karakterli bir insanım" derseniz Options menüsünden modu değiştirebilir, daha yüksek çözünürlükte ve stabil 30 fps'de oynayabilirsiniz. Bu seçenekler hem standart PS4 ve Xbox'ta hem de Pro ve X'te mevcutlar. Standart konsollar ve gelişmiş konsollar arasında fps farkı yok, çözünürlük biraz daha fark ediyor sadece.

Kingdom Hearts'ın seslendirmeleri de her zaman üst düzey olmuştur, gelenek *KH3*'te de sürüyor. Hâlâ Sora sesini nasıl çıkarabildiğine hayret edeceğiniz Haley Joel Osment başta olmak üzere herkesin performansı şahane. Aqua'nın seslendirmesi hele... 10 saat konuşsa karşımda "Bir 10 saat daha konuş be abla!" derim, öylesine seviyorum. Bir tek Donald biraz gıcık işte. Donald'ın sesini duymaktan nefret eden çoğunluktan değilim de yemek malzemesi olan yerlerde şu spottaki cümleyi kurmaya başladığı an masada ne var ne yoksa devirip hoparlörün sesini kapatmak geldi içimden. Daha kısa cümleler kursun lütfen…

Bir de bir şey itiraf etmek istiyorum: *Kingdom Hearts*'ın müziklerinin çok sevilmeleri gerektiği konusunda evrensel bir sosyal baskı var ama sevmiyorum, sevemiyorum ben be arkadaş, ne yapayım? Hani müziklerini ekstradan açıp dinlemem, o ayrı, o çok önemli değil ve kendi başlarına güzel olduklarını kabul ediyorum. Ama öte yandan oyuna uygunlukları ve doğru kullanımları konularında 17 yıldır ikna olabilmiş değilim. Bazen bir sahne geliyor, belli yani, oraya belli bir müzik girersen sahnenin etkileyiciliği on kat artacak, bunca yıllık oyunculuğum bana bunu arkadan arkadan bağırıyor ama yok, tın tın tın... Tekrar söylüyorum, linç etmeyin lütfen, müzikler kendi başlarına gayet güzel. Daha uyumlu olabileceklerini ve daha doğru kullanılabileceklerini söylüyorum yalnızca.

Ha öte yandan yıllardır *Kingdom Hearts*'ların tema müziğini yapan müthiş insan Utada Hikaru'nun *KH3*'te geri döndüğünü, hem de birbirinden güzel 2 şarkıyla (birini Skrillex'le birlikte yapmış) geri döndüğünü görmek ayrı tatlı oldu. Her ikisini de döndürüp döndürüp dinliyorum.

Asıl tatlı yeri en dibi

Oyunu asıl öveceğim yere, kalan %30'luk, yani serinin kendi hikâyesiyle ilgili kısma gelmişim gibi hissediyorum ama spoiler sularına kulaç atmamak adına söyleyebileceklerim de sınırlı ne yazık ki. Seriyi en son bıraktığımızda baş kötümüz Master Xehanort, karanlığı temsil eden, kendisinin parçaları konumundaki 13 eleman toplayıp, bizim tarafımızdaki 7 aydınlık savaşçısıyla kapıştırma niyetindeydi (koca hikâyeyi böyle de özetlerim). Biz de bu 7 savaşçıyı toplamaya çalışıyoruz yani genel olarak.

Kingdom Hearts serisine ne kadar aşinasınız? Aqua, Ventus ve Terra isimleri size bir şeyler ifade ediyor mu? Veya Roxas, Axel ve... Neydi adı...? Xion? Bu isimlerin her bir tanesinin dünyalar kadar anlamı var benim gibi kadim *Kingdom Hearts* sevdalıları için... Aqua... Sen ne cefakâr, ne fedakâr, ne müthiş bir insansın… Roxas... Ah Roxas... Senin yaptıklarını kim yapardı...? Xion... Ne desem hakkını veremem Xion... Ve Naminé... Ve Riku... Ve Kairi...





Twilight Town'ı küçük tutmuşlar neyse ki, KH2'nin başındaki travmayı tekrar yaşamıyoruz. 

Bu epik öykünün hakkının verilerek sonlandırılmasını yıllardır bekleyenler... Budur... Oldu... Kavuştuk...





Bütün bu 17 yıla yayılmış karakterlerin hikâyeleri son buluyor *Kingdom Hearts III*'te. Demin de dediğim gibi, tamam ilk başta ben kabul ederim *Kingdom Hearts*'ların diyalog yazımının iyi olmadığını. "Üf lafı tam gediğine koydu", "aboo öyle bir laf etti ki on yıl kafa yorarım üzerine" diye bir şey yok. Ama işte *Kindom Hearts*'ın o soyut kavramların somutlaştığı, somut kavramların soyutlaştığı, bütün bunların inanılmaz bir yaratıcılıkla görselleştirildiği ve aşırı derin bir hikâyeyle ve ilginç ilginç karakterlerle sunulduğu kendi tarzında bir etkileyiciliği vardır. *Kingdom Hearts III* de o son %30'luk kısmında sizi ister istemez o kendi gerçekliğine alıp götürüyor ve bir yandan "hadi ne olup bitecekse olup bitsin, bir an önce görmek istiyorum" ruh haliyle "lütfen yavaş geçsin buralar, tadını çıkarmak istiyorum" ruh halinin arasındaki o tatlı noktada, son sahnesine kadar sürüklüyor.

Kenardaki notu görüp üzülmeyin (ben üzülüyorum da oradan biliyorum). Basit matematik: Oyunun kendi hikâyesiyle ilgili kısmının notu taş gibi bir 9, öncesindeki Disney dünyaları kısmının notuysa, her ne kadar taş gibi oynanışla koyun koyuna gitse de sünger (kaliteli sünger ama) gibi bir 6. Eh Disney dünyaları da oyunun çoğunluğu kaplıyor, dolayısıyla eşittir 7, yapacak bir şey yok. *Kingdom Hearts III* isimli oyunun kendi başına notu bu ama. "8 buçuk oyunun ardından gelen, Disney dünyalarını çok sallamadığım, asıl kendi hikâyesini önemsediğim *Kingdom Hearts III*"ün notu ne diye sorarsanız, ki *KH3*'ü oynayacak çoğu insanın asıl sorması gerek soru da budur aslında, o 9 işte, şüpheniz olmasın.

+

- Bunca yıllık öykü seriye yakışır bir şekilde son buluyor
- Kingdom Hearts'ların o kendine has tadı, atmosferi yerli yerinde
- Farklı farklı oynanışlar sunan farklı farklı Keyblade'ler
- Onların dışında da bir sürü enteresan mekanik
- Teknik açıdan oyun müthiş
- Bir sürü mini oyun mevcut
- Disney dünyalarının atmosferleri başarılı

−

- Ama Disney dünyaları özellikle yazım açısından bayağı kötüler ve oyunun çoğunluğunu kaplıyorlar
- Biraz fazla kolay

7+



Son Karar

Yıllardır süregelen hikâye tam da olması gerektiği gibi, etkileyici, epik bir şekilde son buluyor. Eski KH takipçisiyseniz sallayın yukarıdaki puanı.

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Square-Enix | **DAĞITIM:** Square-Enix / Aral | **DİJİTAL İNDİRME:** 300 TL (PSN, XBL) | **DAHASI İÇİN:** khwiki.com

Evinizin bahçesi üretim makineleriyle dolacak.



MY TIME AT PORTIA

Portia'daki grind günlerim

EGE SAĞIN

My Time at Portia'yı görenlerin ilk söylediği şey "Aaa üç boyutlu Stardew Valley!" oluyor ki benim ilk tepkim de bu şekildeydi. Böyle bir kıyaslamanın ardından da doğal olarak yüksek beklentilerle başlamıştım oyuna. Hatta aylar önce yazdığım erken erişim yazısına da hemen hemen aynı şekilde başlamışım. İroniktir, o günden beri oyunla ilgili görüşlerimde de değişen fazla bir şey olmadı. Aynı şekilde başlamam isabet olmuş. Öyleyse aynı şekilde devam edeyim: Aradığınız oyun bu değil.

İlk bakışta benzer bir formül kullandığını görebiliyoruz. Bir kasabaya gelip babamızın atölyesine yerleşiyoruz. Kasabadaki insanlar için işler yapıyor, bir şeyler üretiyoruz. Zindan var, maden var, balık tutma var, mevsimler var, arkadaşlık var, festivaller var, aşk var, evlilik var... Fakat *Stardew Valley* ve *Harvest Moon*'a kıyasla tamamen atölyede üretim yapmaya odaklı bir oyun *My Time at Portia*. Evet tarım ve hayvancılık mekanikleri de var ama çok kısıtlı, para etmiyor ve hikâyede ilerlemek için illa mekanik üretim kasmanız gerekiyor.

Atölyede geçti ömrüm

Oyunun hem en başarılı noktası hem de en başarısız noktası bu öğede birleşiyor. Çok başarılı çünkü teknolojik kıyamet sonrasında geçen bu oyunda eski teknoloji diskleri bulup onlardan yeni makineler öğrenmek ve bunları inşa etmek çok güzel. Her makineyi kullanarak daha farklı parçalar üretmek ve bunları birleştirip yeni makineler, eşyalar vs. üretmek de öyle. Peki kötü yanı? ÇOK uzun sürüyor. Her şey ÇOK YAVAŞ. Örneğin bir araba üretmek için birleştirmeniz gereken 5 parça var. Bu 5 parçanın her biri ayrı makinede üretilse dahi kafadan birer gün sürüyor, bir gün de 10 dakika falan. Eh, bu parçaların da üretilmesi için metal külçeleri, kesilmiş kereste vs. gerekiyor. Onlar da birer gün sürse tam teşekküllü bir atölyeniz varsa bile en az 2 gün lazım.

2 gün bir şey değil gibi gelebilir ama işler asla bu kadar kolay olmuyor. Çoğu zaman gereken parçalar aynı makinede yapılıyor. Örneğin testere kullanarak hem bronz çubukları hem de kereste parçaları yapmak gerekebilir. Bu durumda henüz ikinci bir testere yapmadıysanız (ki o da zaten epey uzun sürüyor) tek testerede iki parçayı üretmeniz iki gün alacak vs. Verilen görevlerde istenen makineyi yapmak için bir başka büyük üretim makinesi yapmanız gerektiğini ama onu yapmayı bile henüz bilmediğinizi fark ettiğinizdeyse...

Yapacak çok şey, yapmak için haddinden fazla zaman var

Tek bir ürün ortaya çıkarmak için oyun içinde günlerce uğraşmanın can sıkıcı olmasını geçtim bunları beklerken yapacak bir şey kalmaması daha da beter. Dümdüz kayalıkların arasına girip azıcık renk görünce kazdığımız madenlerden malzeme toplamak ya da zindana girip aşırı sade dövüş mekanikleriyle düşman kesmek bir yere kadar. Malzeme ihtiyacı kısa sürede halloluyor. Sosyalleşme sistemi de zaman sınırları ardında kalıyor ve pek zevkli değil. Bu yüzden oyun bir yerden sonra malzemeleri makinelere atıp saat sabah 9'da geri yatarak günü geçirmeye dönüşüyor ki bunun zevkli olmayacağını hepiniz tahmin ediyorsunuzdur. Üstelik hikâyeyi ilerleten görevleri de kendiniz tetikleyemiyorsunuz. Belli zaman geçmesi gerekiyor ve bu da fazladan bekleme anlamına geliyor. 50 saate yakın sürebilir ana hikâyeyi bitirmeniz.

My Time at Portia'nın çok şirin bir dünyası, güzel karakterleri, eğlenceli bir hikâyesi var. Bu renkli kıyamet sonrası dünyada çok sade bile olsa madencilik, dövüş, balıkçılık gibi mekanikler keyifli (düşününce aynı ay ikisi de kıyamet sonrası ama ikisi de renkli oyun yazmışsın Ege, nükleer felaket olursa liderimiz olarak seni seçelim, mutantlara bebek önlüğü falan giydirirsin - Ö). Fakat tüm bunları çok uzun aralıklarla gelen ve yapmak için sabah kalkıp malzeme atıp geri yattığınız görevlerle sunması oyunun kendi topuğuna sıkması demek. Üretim süreleri en az 3'te 1'ine inerse oyunun notu bir-iki puan artabilir, o derece etkili. Tahammülünüz varsa yine öneririm, iyi hissettiren bir oyun. Fakat bir yandan başka şeyle uğraşamam ve beklemeye gelemem diyorsanız uzak durun.





Acele etmeyin

Evet, acele etmeyin. Zaten oyun çok yavaş ve sizi çok bekletecek. Ancak bu bekleme sürelerini azaltmak da elinizde. En iyi atölye sıralamasının pek bir önemi yok, ana görevlerinse genellikle bitirme süresi yok. Dolayısıyla önce sağlam bir temel olması için her üretim makinesinden ikişer tane yaparsanız çok parçalı ve parçalarını yapmak bir gün süren ürünleri yaparken daha az beklersiniz.



- Görsellik çok güzel
- Bekleme sürelerini kurtarmasa da yapacak çok şey var
- Atölye sistemi beklemeler hariç çok güzel olmuş

–

- Dövüş mekanikleri fazla basit ve hasar alınca anlaşılmıyor
- Seslendirmeler bir cümle var bir cümle yok
- ÇOK YAVAŞ VE ÇOK BEKLETİYOR

6



Son Karar

Çok şirin bir oyun ama bol miktarda içerik bile o bekleme sürelerini kurtaramıyor.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Pathea Games | **DAĞITIM:** Team 17 | **DİJİTAL İNDİRME:** 89 TL (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 7+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-137-portia

PC BUILDING SIMULATOR

Format atılır, Windows yüklenir

ARES AYBAR

Küçükken bilgisayarcı abilere saygı duyardım. Aynı anda internet kafe işletip de yarım saatlik bilgisayar paralarından kendisine araba alanlardan ya da müşteri anlamıyor diye format öncesinde bilgisayardaki güzel belleği cebe atıp dandiğini takanlardan bahsetmiyorum. İçlerinin gerçekten de dolu olup olmadığını merak ettiğim onlarca güzel ekran kartı kutularının arasındaki masasında oturup sosyal medyada dolaşan, arada arkadaki küçük odaya girip işlerini halledenlerden. Aslında diğerleri gibi normal bir iş de olsa kendi iş yerinde her gün bilgisayarlarla haşır neşir olmak kulağa güzel geliyordu. Tabii artık büyük firmalar ve hazır çözümler nedeniyle böyle bir mesleğe çok rağbet yok. Düşünüyorum da, duvarda asılı televizyonda lig özetlerine bakarken yeni topladığım bilgisayara program kurmak eğlenceli olabilirdi. *PC Building Simulator*'la tam da bu işe el atıyoruz.

Getaa çalıştırsın

Kendi bilgisayarımıza gelen postaları kontrol ederek müşterilerin isteklerini ve karşılığında verecekleri parayı görüyoruz. Aklımıza yatan işleri kabul ettikten sonra diğer gün sabah bilgisayar kasaları kapımızda oluyor. Sadece kasa temizliği ve virüs taraması gibi basit işlemlerden tutun da parça değiştirme ya da şu oyunu çalıştıracak özellikte bilgisayar toplama gibi çeşitli işler geliyor. Tek tuşla vidaları söküyor, parçaları takıp çıkarıyoruz. Üstelik hangi kablo nereye takılacak, parçaları hangi vidalar tutuyor hepsi bize gösteriliyor. Yani oynaması çok kolay. Bilgisayardan hiç anlamasanız bile kısa öğretici bölüm sonrası herhangi bir sorunla karşılaşacağınızı sanmıyorum. Bu konulara ilgi duyuyorsanız da zaten göz açıp kapatıncaya kadar ilk 10 işinizi tamamlarsınız.



"Merhaba! Sadece 100$ fazla vererek RGB kasa sahibi olmak ister misiniz?"

Zaten sonrasında da pek bir şey değişmiyor. Benzer işleri yaparak para kazanıyor, dükkânı geliştiriyoruz. Zorlayıcı ya da muhteşem planlar gerektiren bir oyun değil *PCBS*. Dükkânı zarara uğratmak gibi bir sıkıntınız da yok. Bir formata 100$ veren enay-, öhm, müşteriler olduktan sonra rahatça para biriktirebiliyorsunuz. Üstelik parça değişimi sonrası eskileri cüzi ücretlere satabilir ya da duruma göre çalışanları yeni müşteri için kullanabilirsiniz.

Bütçesi ve istediği minimum özellik doğrultusunda müşterinin parçasını oyun içindeki alışveriş bölümünden sipariş ediyoruz. Shean gibi kafadan uydurma markaların yanı sıra MSI, ASUS ve EVGA gibi birçok gerçek markanın da ürünleri bulunuyor. Bu karar hem firmalar hem de oyun için güzel bir reklam hamlesi olmuş. Monitör karşısındaki biz oyuncular da gerçek dünyada kullanma, dokunma ve koklama (!) şansı bulamadığımız işlemciler veya ekran kartlarını görmüş oluyoruz.

Benzer mantıkta yapılan diğer meslek simülasyon oyunları gibi güzel bir müzik listesi eşliğinde terapi niyetine belirli aralıklarla bir doz almak iyi gelecektir. Çayınızı ve püskevitinizi hazırlayıp yıldız tornavidayı aramaya koyulma zamanı.

Gerçek hayatta belki de hiçbir zaman al(a)mayacağım en iyi parçalarla bir sistem toplayayım gibi bir hevesiniz varsa beklemeniz gerekiyor. Oyunda bir seviye sistemi var, iş yaptıkça seviye atlıyor, yeni parçalara öyle ulaşıyorsunuz. Oyun ve gerçek hayat mantığına tamamen ters olan bu durum olmasaymış daha iyiydi aslında ancak kartları sırayla tanıtmak ya da seviye sistemi koymak o kadar da kötü bir tercih değil. Yine de birkaç saat oynadıktan sonra maksimum 1050 Ti alabilmek insanın hevesini kırıyor.

PC parçaları hakkında genel kültür edinmek için de ideal bir yapım.







- Marka ve parça çeşitliliği
- Yeni ürünler çıktıkça oyuna da ekleniyor



- Bir süre sonra rutinleşiyor
- Zorlayıcı değil

6+



Son Karar

Artık siz de RTX 2080 ekran kartı olan bir kasa toplayabileceksiniz.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Claudiu Kiss, The Irregular Corporation | **DAĞITIM:** The Irregular Corporation
DİJİTAL İNDİRME: 32 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz137-pcbs

FAR CRY NEW DAWN

Joseph Seed haklıydı

EGE SAĞIN

Far Cry 5'in artık muhtemelen canon kabul edilecek sonunda (fragmanlarda bile bahsediliyor, sayılmaz aslında da hadi yine *Far Cry 5* için bir **spoiler** uyarısı iliştireyim şuraya - Ö) bombalar düşerken oyuncunun ve muhtemelen hayatta kalan son birkaç kişinin aklında aynı cümle vardı: Seed gerçekten haklı mıydı yoksa sadece şansı mı yaver gitti. Emin olmak güç ama oyun boyunca bulunan bazı ipuçları Joseph'in dünyadaki gerilimin farkında olduğunu belirtiyordu. Tabii sonradan dönüp bakınca... Ne olursa olsun bombalar düştü, uygarlık çöktü ve serinin *Far Cry: Primal*'dan sonraki ikinci "buçukluk" oyunu ortaya çıktı (*Blood Dragon* da üçte birlik oyun mu sayılıyor bu durumda? *Kingdom Hearts*'a döndü olay iyice ^_^ - Ö). Bombaların düşüşünden 17 sene sonra, belki bir mucize belki de etrafının dağlarla çevrili olması sebebiyle, bilimsel bir fenomen sonucunda tamamen yok olmayan ve çabuk kendine gelen Hope County'de buluyoruz kendimizi. Müritleri sığınaklardan çıkınca etrafa yazmışlardı: Baba haklıydı...

Nükleer savaştan 17 sene sonra Hope County bize alıştığımızdan biraz farklı bir kıyamet sonrası deneyimi vadediyor. Bu beldenin sakinlerinin genel olarak hayatta kalma meraklısı insanlar olduklarını biliyorduk. Bu yüzden ciddi bir mermi, malzeme ve yemek sıkıntısı yaşamıyor hayatta kalanlar. Her ailenin bir sığınağı olduğu için ve burası Amerika olduğu için silah dâhil ihtiyacınız olan her şey var. Ha tabii ki süper bir rahatlık yok, para pul da kalmamış, artık ticaret malzemelerle yapılıyor ama sonuç olarak buradakiler ülkenin ve muhtemelen dünyanın kalanına göre çok daha şanslılar. Bu da oyunda yaşanan olayları tetikliyor. Ülkenin her yanını yağmalayan, kural tanımaz Highwaymen çetesi buranın zenginliğine göz dikip işgale hazırlanırken, yine ülkenin her yanını gezip hayatta kalanların yerleşkeler kurmalarına yardım eden Thomas Rush ve onun güvenlik şefi (yani bizim karakterimiz) de Hope County halkına yardım etmek için mekâna teşrif buyuruyor. Bundan sonrası kısa ama eğlenceli bir macera...

Eski şafak

New Dawn, tahmin edeceğiniz gibi klasik *Far Cry* formülünün üzerine pek bir şey eklemiyor. Ben bundan şikâyetçi olmayan taraftayım. Bir şey çalışıyorsa kurcalamaya gerek yok. Beklentim ilgi çekici mekânlar, görevler ve senaryo. Farklılık olarak da birkaç ufak mekanik, değişik silahlar ve araçlar belki… Ancak *New Dawn* bunları da pek sağlamıyor ne yazık ki. Yuvarlak testere bıçakları fırlatan Saw Launcher'ın hakkını yemeyeyim, havalı olduğu kadar kullanması keyifli bir silah olmuş. Çok da işlevsel. Fakat bundan fazlası gerekirdi. Hani en azından serinin diğer yan oyununda (ki bu *5*'in direkt devamı olduğu için yan oyun demek de biraz tuhaf kaçıyor) hayvanları evcilleştirip farklı yetenekleri olan araçlar olarak kullanmak gibi güzel bir yenilik gelmişti. Burada böyle bir yenilik yok. Ben bile bunu eleştirebiliyorum, düşünün.

Ha hiç mi yenilik yok? Tabii ki var. Üs ele geçirme sistemi biraz değişmiş. Oyundaki içerik eksikliğinden olacak ki grind yapmamız istenmiş. Artık üsleri ele geçirdikten sonra yağmalayıp kendi haline bırakabiliyoruz ve Highwaymen buraları ele geçirip güçlendirerek seviye atlatıyor. Sonra daha iyi ödüller için tekrar kapışıyoruz. Bunun benzeri olarak bir de Expedition'lar gelmiş. Tam kelime anlamıyla ABD'nin başka bölgelerindeki Highwaymen üslerine sefere çıkıyoruz. Görevimiz de oradaki bir paketi alıp kaçmak. Seride ilk defa oyunun kendi bölgesinin dışında görevlere gidiyoruz ama temelde önemli bir



Eski Yüzler

Far Cry 5'ten bazı karakterler hayatta kalmış ve bize eşlik ediyorlar. Nick ve Kim Rye çifti, Grace Armstrong, Pastor Jerome ve yıllardır değişmeyen dostumuz Hurk Drubman Jr. ve birkaç tanıdık yüz daha... Bazıları yan karakter olarak görülüyor, bazıları üste uzman olarak çalışıyor ve bazıları da guns for hire sistemiyle karakterimize aktif olarak yardımcı oluyor.



Grace Armstrong artık gözleri görmese bile Saw Launcher'ımızı geliştirerek bize yardım ediyor.





yenilik gibi görünse de işleniş açısından senaryo vs. içermeyen düz görevler oldukları için pek bir anlam ifade etmiyorlar. Evet, sadece görsellik bile biraz bir şey anlatıyor ve her bölümde bulup okuyabileceğiniz 4-5 tane notla biraz hikâye bilgisi sağlanıyor ama bunlar "SERİDE İLK KEZ HARİTANIN DIŞINDA GÖREVLERE GİDİP AMERİKA'YI DOLAŞIN" lafının altını asla dolduramıyor. Bu görevleri de üçer seviye yapabiliyor ve silah ile araç yapmak için gereken malzemeleri kolay yoldan topluyoruz.

Her şeye rağmen co-op bir şeyler oynamak isteyenler için son derece ideal bir seçenek.

Büyük üs büyük sorumluluk getirir

Oyundaki ilerleme sistemi Prosperity adlı üssümüzü geliştirmekten geçiyor. Üs ele geçirerek bulduğumuz ethanol adlı malzemeyi kullanarak içindeki silah atölyesi, garaj, patlayıcı atölyesi, dost karakterler için eğitim kampı vb. kısımlara seviye atlatıyoruz. Sonra da hem haritada hem de Expedition'larda bulduğumuz malzemelerle daha iyi silahlar ve araçlar üretiyoruz. Bunların hem ethanol hem de genel malzeme gerektirmesi başta biraz can sıkıcı gelse de oynanış keyifli olduğu için çok sorun olduğunu söyleyemem. 22 hikâye görevi ve ikisi koleksiyon toplama olmak üzere 8 yan görev var ama çoğu görev 10 dakikadan uzun sürmediği için içerik epey eksik. Bunu da tekrarlayan ama her adımda zorlaşan sistemle kapatmaya çalışmışlar. 10 üs ve 7 Expedition'la oyun süresini uzatıyor. Zevkli mi? Evet. Anlamlı mı? Hayır.

Hikâyenin çok güçlü olduğunu da söyleyemem. Baş düşmanlarımız, Highwaymen'i yöneten ikiz kız kardeşler. İlgi çekici karakterler olduklarını söyleyebilirim ama iyi işlenmedikleri için, daha doğrusu uzun süre işlenmedikleri için eski oyunların kötülerinin verdiği hissi asla veremiyorlar. Akılda kalan diğer tek karakter olan Joseph Seed'se nükleer savaştan sonra epey değişmiş ve beni en tatmin eden hikâye sekansları onunla geçirdiklerim oldu. Bunlar da maalesef az sayıda ve kısa süreli ama en azından doyurucu. Tabii Joseph demişken, onun müritleri de artık teknolojiyle tüm bağlarını koparıp modern silahları bile reddeden bir tarikat olarak varlıklarını sürdürüyorlar.

Cıvıl cıvıl bir kıyamet

Oyunun en sağlam yanı Hope County'nin yeni hâli. Ubisoft'takilerin bu sefer aynı haritayı makyajlamak için geçerli bir mazeretleri vardı ve ortaya çıkan iş hiç fena olmamış. Doğanın etrafı ele geçirmeye başlaması, yıkık dökük binalar, terk edilmiş araçlar… Rengârenk mutant hayvan sürüleri, etrafta malzeme arayan hayatta kalmış insanlar… Hepsi güzel bir kıyamet sonrası atmosfer oluşturuyor. İşte farklı olan yanı renkli olması. Nispeten iyi korunmuş ve yanıp kül olmayan ama radyasyondan nasibini biraz alıp güzel mutantlar ortaya çıkaran bir coğrafya olmuş. Buna Highwaymen çetesinin canlı renkler kullanarak her yeri boyaması da eklendi mi cıvıl cıvıl ama bir o kadar da "çöküş" sonrası hissini vermeyi başaran, enteresan bir dünya çıkmış.

Çatışma mekanikleri, hissi vs. eski oyunlardan farklı değil. O konuda bildiğimiz *Far Cry* olduğu için çok da üzerinde durmak istemiyorum. Yalnız gizlilik bu kez biraz zayıf kalmış diyebilirim. Keskin nişancı tüfeğiyle vurduğunuz biri anında ölmeyip yerde can çekişmeye başlarsa bir anda bütün üs sizin yerinizi sihirli biçimde tespit ediyor. Co-op'ta ve yapay zekâ dost karakterler tarafından kullanılan düşen karakteri kaldırma sistemini düşmanlarda da gördüğümüzden gizlilik kısmı biraz sapa sarmış. Buna takılmadan oynamanızı ve daha aksiyon dolu çatışmalara girmenizi öneririm.

Co-op demişken, bütün oyun co-op olarak oynanabiliyor. Arkadaşınızın oyununa katıldığınızda sizin senaryo görevleriniz ilerlemiyor ama karakterinizin challenge aşaması ve perk puanları artmaya devam ediyor. Eğitim bölümünün ardından oyunun tamamını beraber oynayabiliyorsunuz ki özellikle Expedition'lar bu düşünülerek tasarlanmış. Co-op girdiğinizde karakteriniz kişiselleştirdiğiniz şekilde görünüyor ve onu ister gerçek para verip *Far Cry* puanı alarak isterseniz de üsleri tekrar tekrar yapıp her üssün kendi giysi setinin parçalarını düşürerek kişiselleştirebiliyorsunuz. Fakat üsleri o seviyeye getirdiğinizde zaten oyun bitmek üzere olduğu için co-op oynamaya özel bir hevesiniz yoksa biraz anlamsız kalıyor bu sistem.

Sonuç olarak 60 yerine 40 dolar fiyat etiketiyle çıkan *Far Cry: New Dawn*, güzel bir fikri ve atmosferi kısacık oyunla heba etmiş. Derinlik kazanmaya fırsat bulamayan hikâye ve karakterler, tam tadını çıkarmaya başladığında sona eren oynanış vs. derken pek bir yenilik de olmayınca zayıf kalmış. Oynamanızı yine de öneririm ama indirim beklemek isteyebilirsiniz. Beklentinizi de kısa bir *Far Cry* deneyimiyle sınırlı tutmalısınız.





- Hope County çok güzel ve özgün bir kıyamet sonrası mekânı olmuş
- Highwaymen sanatıyla birlikte oyun görsel bir şölen
- Saw Launcher güzel silah
- Köpek dostumuz Timber!
- Joseph Seed

−

- Oyun gerçekten fazla kısa
- Hikâye ve karakterler derinleşemiyor
- Gizlilik sistemi zayıf
- Gezdiğiniz dünyanın daha fazla hikâye hak ettiğini hissediyorsunuz

7



Son Karar

Keşke tam bir AAA oyun yapsalarmış dedirtiyor.

TÜR: FPS | **YAPIM:** Ubisoft Montreal | **DAĞITIM:** Ubisoft / Aral | **KUTULU FİYATI:** 250 TL (PC), 320 TL (PS4, X-One) | **DİJİTAL İNDİRME:** 229 TL (Steam, Playstore, Uplay, XBL), 269 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 18+ | **DAHASI İÇİN:** farcry.fandom.com

HIGHWAYMEN SANATI

Far Cry serisinde 3. oyundan beri baş düşmanların ciddi ayırt edici özellikleri vardır. Bu genelde delilikleri olmakla birlikte arkasındaki emeller, geçmişleri vs. değişir. Örneğin Far Cry 5'te Joseph Seed'de delilikten ziyade muhteşem bir inanç, bağlılık ve ne gerekiyorsa yapma kararlılığı vardı. Onun özelliği dinine bağlılığı ve kararlılığıydı. Mickey ve Lou adlı ikiz kız kardeşlerin bireysel olarak vahşilikleri ve birbirlerine bağlılıkları dışında pek bir özellikleri olduğunu söyleyemem. Bunda oyunun kısacık olması ve iyi işlenememesi de önemli bir faktör. Fakat genel olarak düşman grubu Highwaymen'i farklı kılan bir özellik var: Sanat.

Hope County'nin dört bir yanında canlı renklerle yapılmış duvar resimleri var. Çoğunlukla grafiti gibi dursa da mural seviyesine ulaşan bazı eserler de mevcut. Daha çok karmaşık soyut şekiller arasına sıkıştırılmış figürlerle duvar, araba, kamyon ne bulurlarsa boyamışlar. Highwaymen'in gittiği her yerde bu sanat tarzı devam ediyor. Expedition için gittiğimiz noktalarda da aynılarını görüyoruz. Far Cry: New Dawn'ın özgün ve estetik açıdan zevk veren görselliğini bu çetenin sanatı sağlıyor.

Hatta oyundaki mekânlardan birinde bulunan yazılar bunu daha da açıyor. Yazılarda onlara sanat öğreten bir ustadan bahsediliyor. Bu usta onlara acı çektirip gözlerini gerçek sanata açan bir psikopat. Highwaymen içinde sanatın ne kadar önemli olduğunu anlamamıza yarayan güzel dokunuş bu da. Oynayacaklara bir ipucu vermek gerekirse, define avı görevlerinden birinde buraya gideceksiniz.

Highwaymen ressamlarının genel sanat tarzlarını yansıtan ve öne çıkan eserlerinden birkaçını derledim. Çok daha fazlasını Hope County'de dolaşırken görebilirsiniz.

1

Oyunda beni en çok etkileyen görüntü, göl kıyısındaki bu güzel geyik heykelinin Highwaymen'in klasik tarzıyla süslenmiş hali oldu.

2

Parlak pembe ve açık mavi renkler en çok kullanılan renkler olurken üslerin duvarları genelde böyle süslenmiş oluyor.

3

İlk Expedition'da gittiğimiz uçak gemisinden bir kare. Amerika'nın neresinde olursa olsun bu çete özgün tarzıyla mekânlarını süslüyor.



4

Etraf araba enkazlarıyla dolu ama Highwaymen'in boyamadığı bir araba enkazı bulmak imkânsıza yakın.

5

En sağlam ölüm makinesi araçlar da yoğun çizgiler arasına saklanan motiflerle boyanmış.

6

Parlak pembe ve açık mavi renkler en çok kullanılan renkler olurken üslerin duvarları genelde böyle süslenmiş oluyor.

7

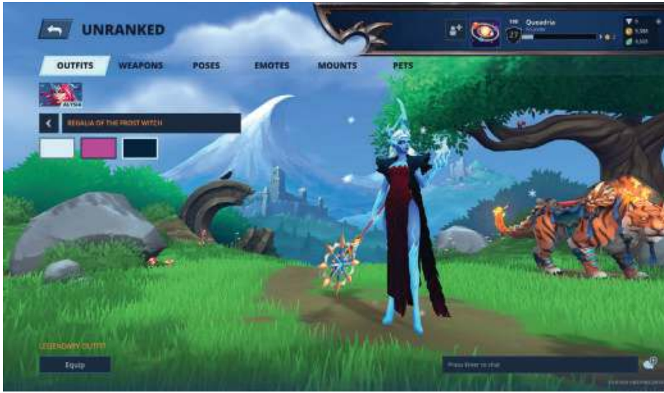
Oyunda karşılaştığım en özenilmiş duvar resmi buydu. Modern bakışla çizgi roman panellerini, antik bakışlaysa önemli çatışma ve olayların tasvir edildiği duvar resimlerini andırıyor.

8

Bu tek göz motifini birçok yerde görmek mümkün. Highwaymen daima "biz buradayız" diyor.


Legendary dükkân var, tüm haritada 1 veya 2 tane oluyor.





Çok çeşitli karakter kostümü var, en iyi tarafı da çok büyük kısmını para vermeden elde edebiliyor olmanız.



BATTLERITE ROYALE

8 kill alıp 17. olmak mı?

MERVE AKMAN

Erken erişim sürecinde *Battlerite Royale*'in yapısında büyük değişiklikler oldu, hem de iyi yönde. Tabii her şeyden önce diyeceksiniz ki "*Battlerite* ne ola?" Ben de diyeceğim ki "EE yazımı okumadınız mı? :(" *Royale* olmayan *Battlerite* aslen böyle tepeden bakmalı ve tüm yeteneklerin sizin isabet becerinize dayalı olduğu bir MOBA. EE sürümünde ücretliyken tam sürümde ücretsiz oldu ama EE'deyken aldıysanız mevcut ve gelecek tüm şampiyonlar sizin oluyordu. Tahmin edersiniz ki *Battlerite Royale* de bunun royale olanı. Birkaç aydır EE'deydi, oyun ölmeye başladığındaysa bu sonlandırıldı.

MOBA-royale temel olarak şöyle oluyor: Tıpkı bir MOBA gibi karakterinizi seçiyor, ona özgü yetenekleri kullanıyor, mini haritaya bağımlı ilerliyorsunuz ve amacınız milleti öldürerek sağ kalan son oyuncu olmak. Mesele temel olarak bu. Pek tabii bu iş uygulamaya geldiğinde bu kadar basit olmuyor, her şeyden önce MOBA'nın getirdiği karakter yetenek seti çeşitliliği ve royale'in doğasındaki şans faktörü işleri allak bullak ediyor zaten. Bir de *Battlerite*'ta karakterlerin normalden çok fazla yeteneği var. Ayıkla pirincin taşını.

Kafalar karışacak

Şaka maka derken 170+ saatimi gömdüm bu oyuna, iyi değilim ama tecrübeliyim. O yüzden merak etmeyin, "Merve'nin Rehberi" sayesinde oyuna pro seviyesinde giriş yapabileceksiniz. Şaka şaka, ama ufak tüyolar sayesinde en azından "N'oluyor şimdi yaa?!" diye ortada kalmanızın önüne geçebilirim.

Mini harita: MOBA diyorum, lütfen yani. Gözünüzü bundan ayırmayın. Hatta EE yazımda oyun alanını biraz fazla karanlık bulduğumdan şikâyet etmiştim, bunun tek çözümü haritaya bakmak. Orada her şey daha hızlı ve daha net belli oluyor.

Karakterlerin yeteneklerini bilmek: Yine bir MOBA özelliği olarak kendi şampiyonunuza hâkim olmanız asla yeterli değil, rakibi de tanımak gerek. Yetenek setleri genelde şöyle: **LMB->** Normal vuruş (karaktere göre yakın veya menzilli), **RMB->** Menzilli, bazen de charge edilebilen saldırı, **Space->** Hoplama, zıplama, kaçınma **Q->** Counter veya can doldurma, **E->** Bu gerçekten çok değişmekle beraber yakın savaşan karakterlerde genelde "arayı kapatma" yeteneği, **R->** Defansif yapıda ve CC içeren yetenek, **F->** Rakibe vura vura edindiğiniz enerji dolduğunda kullanabildiğiniz "ultimate" yetenek. Tabii ki bunun çok genel bir şablon olduğunu aklınızdan çıkarmayın, karakter yapısına göre yetenekler değişiyor. Örneğin Croak daha suikastçı yapılı bir karakter olduğu için counter yeteneği yok, onun Q'sunda görünmez olup rakibe ilk vurduğunuzda onu sersemletme var ve Space yeteneğiyle bir değil iki kez zıplanabiliyor. Bu ve benzeri farklılıklar olsa da şablon çoğu zaman geçerli.

Bineği değerlendirmek: Oyunda çok çeşitli binekler var. İster geyik ister kaplan seçin, o bineği çok iyi değerlendirmelisiniz. Gerek kaçma-kovalama işlerinde gerekse bir yerden bir yere giderken o sizin en iyi dostunuz. Zaten birinden yürüyerek kaçmak çoğu zaman paçayı kurtarmıyor, hemen bir duvar arkasına sığınıp bineğinizi çağırmak ve oradan gazlamak gerekir.

Eşyaları tanımak: Çeşitli eşyalarımız ve tüketilebilir malzemelerimiz var. EE sırasında gelen büyük güncelleme sonrası her ikisinden de dörder çeşit barındırabiliyoruz karakterimizde. Tüketilebilenler arasında sağlık iksiri, tavşan iksiri, görünmezlik iksiri, roket, kanca, fıçıya dönüşme (ağaca dönüşmek havalı sandıysanız buyurun) gibi hayli çeşitli şeyler var. Ne işe yaradıkları oyunda açıklansa da uzaklığı, düz çizgi mi yoksa dairesel alan mı olduğu gibi şeyler için deneme-yanılma tek dostunuz. Eşyalarsa nis-



peten daha az. Bunlar da yine defansif, agresif ve oynanışa yardımcı çeşitli türlerde mevcut.

Loot sistemi: *Battlerite Royale*'de tipik bir MOBA gibi seviye atlayıp puan dağıtmıyorsunuz. Başta üç yeteneğiniz açık oluyor, yere atladığınızda sandık kırmaya başlıyorsunuz. Sandıklardan ve öldürdüğünüz karakterlerden diğer yeteneklerinize veya çeşitli eşyalar düşebildiği gibi elinizdekilerin birebir aynısı da düşebilir, bu durumda düşenleri parçalayıp paraya dönüştürme şansınız var. Paranız biriktiğindeyse en yakın dükkâna gidip tepe tepe harcamalısınız. Sonra elinizde 600 altınla daracık bir çemberde 5 kişi kalırsanız üzülürsünüz.

Efsanevi şeyler: Yeteneklerin ve eşyaların derecesi var. Yeşil en dandiği, turuncu yani "legendary" en kıymetlisi. Efsanevi olan her şeyin de bir "legendary bonus"u oluyor, asıl o önemli zaten. Bu bonuslar maçtan maça değişen şeyler de değil, ne olduklarını zamanla öğrenince "hmm bu ne veriyormuş bakayım" mücadelesi ortadan kalkıyor.

Haritadaki etkileşilebilen öğeler: Karşımıza çıktığında hayli sevindiren can doldurma alanlarımız var. Onun dışında çok önemli "jumping pad"ler var, yani zıplama halkaları. Bunların üstüne çıkınca çok yükseklere uçup aşağıyı görebiliyor ve istediğimiz yere inebiliyoruz. Bir rakibin üstüne düşersek onu bir süreliğine etkisiz hale getiriyoruz. Tam sürümle beraber buna benzer ama zıplaması olmayan bir şey daha gelmiş: Watcher's Gaze. Bu sadece "zoom out" yapıp size civarı gösteriyor. Onun dışında yine tam sürümle haritada ufak tefek mantarlar ve balıklar çıkmış, keşfetmesi size kalsın.

Battlerite Royale benim saçma bir şekilde çok keyif aldığım bir oyun oldu. Hem MOBA oynuyor gibisiniz hem de takım çilesi çekmeniz gerekmiyor, sanırım beni cezbeden şey bu (ikili takım olarak da oynanabiliyor öte yandan). Ha, sürekli sövmüyor muyum, sövüyorum ama o işin doğasında var. Alışması çoook... zaman alsa da karanlık bir MOBA geçmişi olanlar denese sever diye düşünüyorum. Sevmezseniz de canınız sağ olsun be.

N'apmalı?

• Haritada olabildiğince tenha yerlere düşerek başlayın tabii, özellikle başlarda. Sonra sandık açma, güzel şeyler düşsün diye dua etme, kapışma. Görünmez değilseniz çıkardığınız her sesin duyulabildiğini, buna sandık kırma/açma seslerinin de dâhil olduğunu not düşeyim.

• Zamanlama çok önemli. Her karakterin defansif hareketlerini iyi izlemek (ve tabii kullanmak) lazım. Bunlar harcandığında ne var ne yok atabilirsiniz. Yetenek iptal etme olayı burada çok önemli, karşınızdakini "yemlemek" güzel bir olay.

• Birini öldürdüğünüzde onun öldüğü yerde bir süreliğine bir can doldurma havuzu çıkıyor, bu ölücüleri bir nebze frenlemek için getirildi sanırım. Canınızı tamamen doldurmaya yetmeyebilir ancak faydalı, özellikle de dibinizde bir başkası hortlarsa.

• Düşen ve almadığınız her şeyi parçalayın ki arkanızdan birileri gelip bedavadan efsanevi LMB edinmesin. Bu arada bir şey ne kadar değerliyse onu parçalamak o kadar uzun sürüyor ama değer. Üstelik para da kazanıyorsunuz.

• Son olarak da olabildiğiniz kadar şerefsiz olun, başka türlü tadı çıkmıyor. Mesela ben iki kişinin savaştığını görür/duyarsam hemen oraya gidiyor ve bekliyorum. En az bir kill garanti, mis.

N'apmamalı?

• Az önce bahsettiğim şey size de yapılabilir, o nedenle üç kişiyken savaşmayın. Sıvışın. Bu durum oyunun başı için de geçerli. Kale gibi yerlerde genelde 2+ kişi olacağı için kimseyle kapışmaya giren siz olmayın. Harcıyorlar.

• Biri öldüğünde haritada çarpı çıktığı için civardaki yağmacılar gelip sizi canınız azken haklayabilir, yukarda biraz bahsettim. Özellikle iksir içme sesinizi duyarlarsa "hmm canı az demek ki, heh heh heh" deyip üşüşüverirler. Tetikte olun, mümkünse bir çalıda için ne içecekseniz.

• "Jumping pad" denen zımbırtının dolma süresi var, yakınlarınızda biri buna bindiyse mini haritaya bakarak kaçışın. Saçma sapan bir alanı var onun, kaçtım sansanız da tepenize iniverebilir. Düz kaçamazsınız zaten, binekle veya yetenekle kaçmak gerek.

• Oyuna girip de şanstan ve haksızlıktan şikâyet etmeyin. Battle royale oynuyorsunuz, doğası gereği şerefsiz bir tür. Başınıza çeşitli felaketlerin geleceğini kabullenip gelin.


Güzel yere düştüm, hem turuncu hem mor sandık var.







- Orijinal ve sürükleyici
- Karakterler olabildiğince dinamik
- Beceriyi ön plana çıkarıyor



- Yorucu ve alışması zor
- Jumping pad'in saçma düşüş alanı
- Nerf Shifu!

8



Son Karar

Detaylı ve zor ancak alıştıktan sonra bırakması daha zor.

TÜR: Battle Royale | **YAPIM:** Stunlock Studios | **DAĞITIM:** Stunlock Studios | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-137-brr

CRACKDOWN 3

Havada bulut, sen bu oyunu unut

SABRİ ERKAN SABANCI

Gün geliyor, bir oyun dergisinde oyun kritiği yapan bir insan olduğumu unutuyorum ve sosyal medyada herkesin yerden yere vurduğu, ortalama puanı 60'ı anca bulan bir oyunu "eğlenceli oyun ya" diye paylaşıyorum bir videoyla. Bunu yaptığım anda gelebilecek tepkileri umursamıyorum, çünkü gerçekten de oyunun eğlenceli olduğunu düşünüyorum. Ama bu demek değil ki söz konusu oyun 80'lik 90'lık bir oyun. Sadece... Eğlenceli. *Crackdown 3* de bu oyunlardan biri.

Beyinsiz eğlence

Crackdown'ın önceki oyunlarından biri oynadıysanız, ya da PS2 döneminde herhangi bir aksiyon oyunu oynadıysanız bu oyun size hiç mi hiç yabancı gelmeyecektir. Ortada şu an bulunduğumuz nesildeki aksiyon oyunları gibi sürükleyici bir hikâye, dolu karakterler falan bulunmaz, size açık bir dünya ya da belirli bir bölge verilir ve burada haritaya dağıtılmış toplanabilir şeyleri toplarsınız. Bir yandan da oyun size "şunları yapman gerekiyor ki boss'lara ulaşabilesin" diye belirli, istediğiniz zaman yapabileceğiniz görevler verir, arada da onları yaparsınız. Ben bu oyunları genel olarak "beyinsiz aksiyon oyunu" diye sınıflandırmayı tercih ediyorum.

Crackdown 3 de tam olarak böyle bir oyun. Açık dünyaya dağıtılmış orb'ları toplayarak, oyundaki boss'lara ulaşmak için yapmanız gereken "metro hattını ele geçir", "propaganda hattını ele geçir", "toplama kampındaki asileri kurtar" gibi görevleri yaparak yeteneklerinizi yükseltiyorsunuz ve tek tek oyundaki boss'ları indirerek son bossa ulaşıyorsunuz. Oyunun oynanış olarak sunduğu şey tamamen bundan ibaret ve evet, bu dönem için çok yetersiz. Belki önceki nesilde, hatta bu neslin başlarında çıkmış olsaydı bu kadar tepki toplamazdı ancak o kadar ertelemeden ve "Bulut teknolojisinin gücü!" diye yayınlanan videolardan sonra elimize geçen oyunun ilk *Crackdown*'ın daha güzel görünen hali olması bayağı büyük bir hayal kırıklığı oldu.

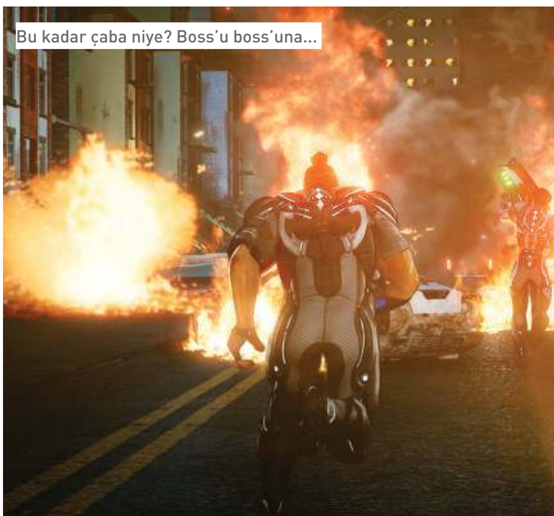
Ama dediğim gibi, oynaması eğlenceli. Oyundaki silah çeşitliliği hoş, platform kısımları yetenekleriniz açıldıkça daha katlanılabilir hale geliyor, patlama efektleri ve genel olarak görsellik iyi, Terry Crews'un varlığı bile bazı insanlar için yetebiliyor. O bahsettiğim propaganda kulelerini ele geçirdiğinizde kocaman bir Terry Crews'un şehri ayaklandırmak için yaptığı konuşmayı dinlemek çok eğlenceli. Teknik olarak da oyun sıkıntısız çalışıyor fakat Xbox One X'te o kadar da büyük ve görsel olarak da ağır olmayan bir oyunda kilitlenmemiş fps ya da 60 fps sağlayan bir performans modunun bulunmaması, hele ki "Microsoft Exclusive" bir oyunda bulunmaması şaşırttı. Neyse ki oyun gayet sağlam çalışıyor.

Ama nereye kadar?

Ancak bunlar bile uzun vadede oyunu sonuna kadar oynamanıza yetmeyebilir. Dedim ya, oyunda yaptığınız şeyler sürekli kendini tekrar ediyor. Bunun yanı sıra size sunulan açık dünya her ne kadar görsel olarak hoş olsa da içi bomboş. Sadece sizin o orb'ları toplamanız ve görevleri yapmanız için yaratılmış bir mekân. Akılda kalıcı bir yanı yok, etkileşime geçebileceğiniz şeyler çok az.

Hatalarından en büyüğü de oyunun direkt olarak kendisinde yatmakta. Türü çoktan eskimiş ve bu nesle *Sunset Overdrive* gibi bir oyunla daha iyi uyarlanmış bir hali var piyasada. Tam oyun fiyatını hak edip etmediği tamamen sizin oyun zevkinize kalmış bir şey, ama Xbox Game Pass aboneliğiniz varsa bir şans verebilirsiniz. Vakit öldürmek ve kafa dağıtmak için birebir. Ne daha azı, ne daha fazlası.

Serinin on iki yılda daha uzun bir yol almasını beklerdik, ama bekleye bekleye sıkıldık.


Bu kadar çaba niye? Boss'u boss'una...







- Görsel ve teknik açıdan tatmin edici
- Yetenekler açıldıkça oyun daha eğlenceli oluyor



- Kendini tekrar eden oynanış
- Sürüş mekanikleri dengesiz
- Eskimiş bir türe herhangi bir yenilik getirilmeyişi
- Çoklu oyuncu modu Microsoft'un "bulut teknolojisi" için sadece bir teknoloji demosu

5+



Son Karar

"Meyveyi hamken dalından koparmayalım" derken meyveyi dalında unutmuşlar da yıllar sonra akıllarına gelmiş.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Sumo Digital | **DAĞITIM:** Xbox Game Studios | **DİJİTAL İNDİRME:** 260 TL (XBL)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/crackdown



Oyunda "Majima Everywhere" diye bir sistem var, adamı dövdükçe güçleniyorsunuz. En az bir 30 kere dövmüşümdür.





YAKUZA KIWAMI

KIRRRRYUUUU–CHANNNN!!!!

ÖMER AKDAĞ

Geçen ay ilk kez *Yakuza 0*'yu oynadım ve bir oyunda yıllardır bu kadar duygulanmamış, bu kadar kahkahalarla gülmemiştim.

Delireceğim dedi, delirdi

Kiwami, 2006'da çıkan ilk oyunun yeniden yapımı. Böyle durumlarda "ilk bunu oynayın" derim ama *Yakuza*'da durum farklı. *Kiwami*'yi önce *0*'yu oynamışsınız gibi yapmışlar. Önce *0* sonra bu yani.

Başkarakterimiz Kazuma Kiryu. *0*'da iki tanelerdi, diğer adamımız Majima Goro burada karşımıza dost-düşman karışık bir modda çıkıyor. Yaptığı saçmalıkları iple çekeceksiniz (Goromi-chan best girl!).

Bağlı olduğumuz klanının çalınan 10 milyar yeni üzerine dönen, ihanetlerle, kayıplarla, fedakârlıklarla, azimle; kan, ter ve gözyaşıyla bezeli; sonuna kadar maço, sonuna kadar erkeksi bir hikâyemiz var yine. Kazuma gömleğini yırtıp yarı çıplak şekilde karşısındaki otuz tane adama "GELİN ULAN!!" diye bağırınca daha az erkeksi hissetmek için oje falan yapmak isteyeceksiniz. Oturaklı karakterler, etkileyici diyaloglar, "hikâyeyi en iyi şekilde aktarmaya çalışalım" derdiyle yapıldığı belli olan ara sahneler... AAA bir oyun değil *Yakuza Kiwami* ama neyi iyi yapması gerektiğini çözmüş. Oyun 2006'da çıktığında yapımcılar tecrübesiz olduğu için sonradan çıkan *Yakuza 0* biraz daha başarılıydı bu konuda



ancak *Yakuza Kiwami* de son yıllarda beni hikâye anlatımı konusunda en hayran bırakan ikinci oyun olmayı başardı.

Kafatası kırmaktan oyuncak araba yarışına

Yakuza serisini uzaktan da olsa görmüşseniz madalyonun bir de öteki yüzü olduğunu bilirsiniz. Ana hikâye kısmı ne kadar ciddi ve dramatikse yan aktiviteler de bir o kadar geyik doludur. Kaç tane oyunda atari salonunda böcek dövüştürme oyunu oynayarak ortamdaki çocukların arasındaki arkadaşlık bağını güçlendirebilirsiniz ki? Böcek dediğim de böcek şapkası falan takmış bikinili kızlar bu arada, o da ufak bir detay. Garipliğin sonu yok. *Yakuza 0*'nun yan görevleri daha fazla ve daha iyiydi ama buradakiler de sağlam. Tabii bir de ünlü mini oyunları var *Yakuza*'nın. Oyuncak araba yarışı, karaoke, bowling, beyzbol, blackjack, rulet, dart, bilardo, konsomatrislerle muhabbetler... Saymakla bitmez. Çoğu eğlenceli ama oyunun en büyük eksisi bunların *Yakuza 0*'yla neredeyse bire bir aynı olması (aslında *Yakuza 1* önce çıktığı için tersi geçerli olurdu ama *Kiwami*'ye ikinci oyun muamelesi yapmam gerekiyor malum). *0*'daki gibi emlakçılık ve gazino işletmeciliği gibi büyük yan görevler de yok ayrıca. Biraz "0 buçuk" gibi hissedebilirsiniz yani. Tüm yan görevleriyle *0*'yu 100, Kiwami'yi 40 saatta bitirdim diyeyim.

PC performansına da iki kelam edeyim arada madem PC versiyonunu *Yakuza* övmek için bahane olarak kullanıyorum: Tek kelimeyle kusursuz. Aşmış olmasa da gayet iyi grafiklere sahip ve 680'li gariban makinemde Ultra'da 60 fps bir oyun en son ne zaman oynadığımı hatırlamıyorum. Optimizasyon müthiş. Ayrıyeten oto kayıt ve istediğiniz yerde kayıt gibi 0'da olmayan dokunuşlar da var.

Yakuza 0 oynadıysanız muhtemelen siz de daha fazlası için yanıp tutuşuyorsunuzdur. *Kiwami* aynı oyunun yeni ve yine iyi bir hikâyelisi gibi. Bu kadar ucuza bu kadar kaliteli bir oyun kaçmaz.

+

- Melodram kıvamında, güçlü hikâye
- Ara sahneler, diyaloglar, karakterler...
- Bir sürü ilginç yan görev ve mini oyun
- Dövüş sistemi başarılı ve oyuna fazlasıyla uygun
- Majima Goro'nun manyaklığı

–

- Dövüş sistemi iyi ama bazı kazmalıklar yok değil
- Mini oyunların çoğu 0'yla aynı
- Bazı yan görevler gereksiz angarya



8+



Son Karar

"Tek kişilik oyunlar işte bu yüzden güzel" dedirten cinsten.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Sega | **DAĞITIM:** Sega | **DİJİTAL İNDİRME:** 60 TL (Steam), 84 TL (PS4) | **YAŞ SINIRI:** 18+ | **DAHASI İÇİN:** yakuza.fandom.com

GOD EATER 3

İlahların kanı aktığında insanlık yükselir

EREN ERYÜREKLİ

Artık yüz biniciye söylememe gerek yok. Avcılık/Aksiyon türü benim göz bebeğim, en sevdiğim, vaz geçemediğim ve esiri olduğum tür. *Monster Hunter* en iyi oyun bu türde, onu tartışmayız zaten. Ama onu gitgide daha yakın markaja alan rakipleri de hiç boş değil. Misal ilk ikisini oynadığımda "eh fena değil" dediğim *God Eater* serisi. PSP yıllarında kendine sağlam bir hayran kitlesi edinmiş, sonradan son nesil platformlara ve PC'ye de uğramış, orta karar bir seri(ydi). Şimdiye kadar. Bu ay çıkan üçüncü oyun bu durumu değiştirmek için epeyce uğraşmış. Emeklerine değmiş mi ona bakalım hemen.

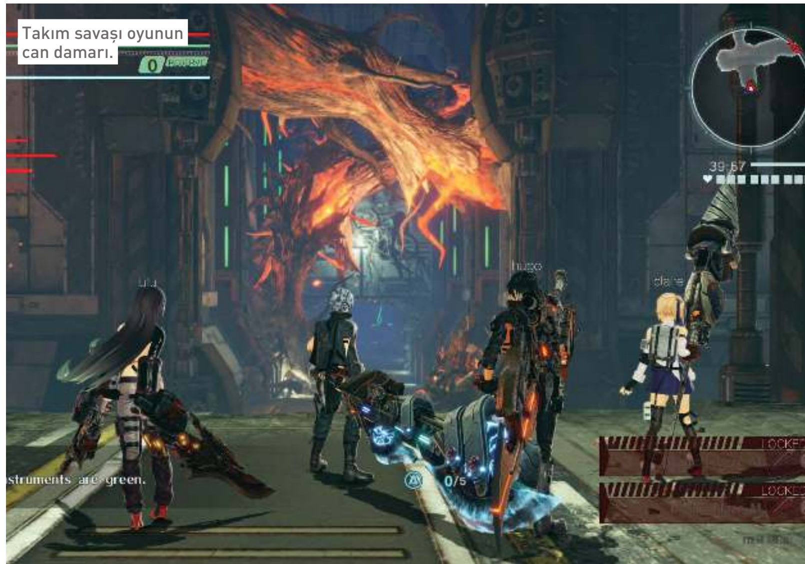
Kılıç, kalkan, tüfenk, yarım ay... (Ney?)

Bir kere yeni eklenen silahlar çok şık, çok etkili ve ölümcül. Özellikle yarım ay şeklindeki kombo manyağı ekipmanımız Heavy Moon oynarken görsel bir şölen yaşatmanın yanı sıra hayli etkili bir yakın ve orta mesafe silahı. Biting Edge'se bildiğiniz çift hançer. Ama onun da içinde fevkalade sürprizler barındırdığını söylemeliyim.

Peki ne kesiyoruz bu silahlarla? Aragami denen ve kıyamet sonrası dünyanın belalısı yaratıkları kesiyoruz. Bu arkadaşlar tabii irili ufaklı ve çeşitlilik olarak gayet yeterliler. Hepsinin zayıflıkları ve güçlü yanları var ve onları kese kese daha iyi ekipman yapıp ilerlemeye çalışmaksa bu türün can damarı zaten.

İngilizcede "make or break" denilen bir tabir vardır ve çok kabaca "becer ya da çuvalla" gibi çevirebilirim. İşte *God Eater 3* önceki oyunların biraz sapa kaldığı savaş sistemi işini müthiş becermiş. 60 saate yakın oyun süremde tek bir dövüş bile sıkmadı, tek bir yaratığı bile gebertmekten usanmadım çünkü 8 yakın dövüş silahı, 4 menzilli silah ve bir de kalkanı içeren ekipmanlarla girdiğim aksiyonların çeşitliliği ve etkileyiciliği asla azalmadı. Şöyle ki; her silahın klasik bir hareket seçkisi, bir ikincil modu bir de yerde, havada ve sıyrılma hareketine bağlı üçer özel hareketi var. Bu özel hareketlerin toplamda 5 seviyesi ve sonradan açılanları var. Ayrıca her özel hareketle eşleyebileceğiniz farklı farklı 20 küsur ikincil vuruşlar var. Hani yapabileceğiniz kombinasyonun cidden haddi hesabı yok. Ha tabii bir de öldürdüğünüz Aragami'lerden yapabildiğiniz silahlar da farklı elemental hasarlara, slot sayılarına falan sahip. Bu slotlara (ki ana silah, uzun menzilli ve kalkana ayrı ayrı olmak üzere) takabileceğiniz yine 40'a yakın yetenek var.

Var oğlu var yani. Bu muhteşem ve dibi görünmeyen oynanış çeşitliliği *God Eater 3*'ün en iyi yanı. Yoksa antik çağlardan kalma görev yapısını, labirent gibi ve birbirinin tekrarı mekânlarını övecek değilim. Hele hele *Monster Hunter: World*'den sonra iyice göze batan ve âtıl kalan bu dizayn tercihleri oyunu epeyce zayıflatmış da diyebilirim. Yoksa gayet hızlı ve dinamik dövüşleri, anında tepki veren akıcı kontrolleri, çok daha rahat arayüz tasarımı filan müthiş olmuş. Bir de şu var ki bakın bu çok kritik: Animasyonlar. Çok çok daha iyiler. Bu neden önemli peki? Şimdi hayali bir varlık tasarlarken veya oyunlarda insanüstü beceriler sergilenirken hem gerçek dünyadan ilham almalı hem de onu abartarak kendi dünyanıza yedirmelisiniz. Önceki *God Eater*'larda vuruş hissi eksikti. Dana gibi balyozu yaratığın kafasına da vursanız, hayvanın böğrünü de ezseniz tepkisi hep anlamsız bir silkinme gibi olurdu. Buradaysa hem vuruşların gücünü çok iyi hissettim hem de o vuruşun yaratıkta yarattığı tahribat daha açık seçik algılanıyor. Hani üzerine emek verilen her bir ek kare animasyona sonuna



Takım savaşı oyunun can damarı.



BU NE DEMEK?

Oyuna girmeden birkaç terimi bilseniz iyi olacak.

GOD EATER: Hücre yapısı özel işlemlerden geçirilerek Aragami'lerle savaşabilecek silahları kuşanabilen özel insan grubu.

AGE (ADAPTİVE GOD EATERS): Ashland oluşumlarından sonra çok daha dayanıklı ve kabiliyetleri üstün olarak yaratılan savaşçı insan grupları. Genelde büyük organizasyonların kölesidirler.

ACCELERATION TRIGGER: Savaşlar sırasında belli şartları yerine getirirseniz açılan süreli etkiler. Daha hızlı koşma veya belli silahların gücünü arttırma gibi varyasyonları mevcut.

ENGAGE: Savaş devam ederken takın arkadaşlarımızın dolan bir barı var. Bu bar dolunca elemana yaklaşıp yine kısa süreli bir buff aktive edebiliyoruz. Bu buff'lara Acceleretain Trigger açıksa o da dâhil oluyor ayrıca.

BURST ARTS: Rakipten devour yöntemiyle çaldığınız enerjiyi kullanarak yapılan özel hareketler. Bu daha güçlü hareketler enerji oldukça klasik kombolarınızın yerini alır ve özelleştirilebilirler.

LINK AID: Ekipten birisi düştüğünde 30 saniye içinde yanına ulaşıp geri ayağa kaldırabiliyorsunuz. Böylece daha az Endurance harcıyor ve savaştan kopmuyorsunuz.







Erkeksen teke tek gel dedin geldik!

Monster Hunter'a alternatif arıyorsanız ilk tercihiniz olmayı hak ediyor.

kadar değmiş ve oyunun tüm abartısına rağmen vuruş hissi çok iyi. Ki yegâne aksiyonumuzun canavar dövmek olduğu bir oyunda daha azı da kurtarmazdı.

O gördüğüm göz yaşları mı?

Başlangıcından beri ağır şekilde anime stili görselleri olagelmişti *God Eater*'ın, burada da durum aynı. Kıyamet dahi olsa dantelli bluzlar, mini etekler, dolgun memeli kızlar ortamda cirit atıyor ve oyun az da olsa bunlarla dalga geçmeyi bilmiş en azından. İlk iki oyunun 20 küsur yıl sonrasında geçen 3. oyun bizi daha da karanlık bir dünyaya sokarken bu kez çok daha özenli bir diyalog yazımı ve karakter grubuyla baş başa bırakıyor. Kendi terminolojisi hayli karışık ve detaylı olan oyunun dünyasını anlamak için hazırlık yaptığınız terminallerden Database kısmına bakmanızı şiddetle öneririm zira oyun size meramını anlatmak konusunda biraz nazlı. Aynı şekilde her silahın nasıl kullanılacağını da en iyi buradan öğrenebilirsiniz. Onun haricinde eğitim bölümleri hayli kısa ve yetersiz.

Neyse konuya dönersek biz AGE denen ve God Arc isimli özel silahları kullanabilen ikinci nesil bir *God Eater*'ız. Karakterimizi yarattıktan sonra hızla olaylara dalıyoruz ve konu ilerledikçe ana üssümüzde bir aile ortamı oluşmaya başlıyor. Bakın savaşçı grubu ya da parti demiyorum. Aile (Çok mu Iron Blooded Orphans izlemişler acaba?). Özellikle ekibe katılan sürpriz bir karakter ve onun öyküye kattığı dinamiklerden dolayı gelişen olaylar beni bu sözcüğü kullanmaya itiyor. Olay örgüsü bolca anime klişelerine, tahmin edilebilir olaylara gebe olsa da basit ama unutulmaz sahneler de geçiyor gözlerinizin önünden. Final kapıya dayandığındaysa o son savaşı tüm duygular coşmuş ve hayatım buna bağlıymış gibi verirken bir oyundan çok uzun zamandır almadığım hisleri aldım açıkçası. Hani böyle bir oyundan beklenmeyecek derecede duygulara da hitap eden, beylik muhabbetlere kaçmadan gayet samimi olan bir yapım bu. Tüm teknik darboğazlarına, düşük bütçeden kaynaklanan eksikliklerine rağmen *God Eater 3* bende özel bir yer kapmayı başardı. Beklenmedikti, ve çok da güzel geldi.

Potansiyel patlaması

Şu çok belli ki Marvelous'daki arkadaşlar acayip bir oyun hayal etmiş ama bu kadarına bütçeleri yetmiş. Kendilerini zaten *Fate* oyunlarından veya *Valhalla Knights* serilerinden bilip seviyordum ama *God Eater 3*'te hem oynanış hem de hikâye bakımından kendilerini aşmışlar. Müzikler, ilginç şekilde İngilizce seslendirmeler ve ses efektleri de gayet başarılı. De işte şu mekânlara biraz daha uğraşsaydınız diyor insan içinden. Ha bu sadeliğin oyuna getirdiği akıcılık da güzel ama. Özellikle daha ağırkanlı abisi *Monster Hunter*'ın hantallığına alternatif olabilecek hızlı oynanışı ve çarçabuk biten görevleri de sahadaki özgün yerini sağlamlaştıracaktır. Türü sevenler kesinlikle kaçırmasın, diğerleriyse öğrenme sürecini atlattıktan sonra onlarca saatlik akılda kalıcı ve sıkmayan bir maceraya buyur edilecekler. Yılın güzel sürprizlerinden.

+

- Yaratık, silah ve karakter tasarımları, efektler gayet hoş
- Bağımlılık yapıcı, hızlı ve zengin oynanış
- Seslendirme ve müzikler başarılı
- Duygusal yönü güçlü hikâye örgüsü
- Sıkı ve tepkime süresi sağlam kontroller
- PC'de uygun fiyat, yüksek performans
- Dengeli zorluk
- Monster Hunter'a güzel bir alternatif
- Düşük sistem gereksinimleri

−

- Haritalar çok birbirinin tekrarı
- Dar alanlarda kamera sapıtabiliyor
- Genel olarak fazla kolay
- Görsel olarak çağın gerisinde
- Anime sevmeyenler kolay sıkılabilir
- Eğitim kısımları çok eksik, çoğu şeyi kendiniz keşfetmelisiniz
- 7. rank tam bir anime filler bölümü gibi

7+



Son Karar

Dinamik ve aksiyona doyuran oynanışı ve eli yüzü düzgün öyküsüyle ayın en tatlı sürprizi oldu God Eater 3.

TÜR: Avcılık / Aksiyon | **YAPIM:** Marvelous First Studio | **DAĞITIM:** Bandai Namco | **DİJİTAL İNDİRME:** 92 TL (Steam), 300 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 12+ | **DAHASI İÇİN:** godeater.fandom.com

DOSYA
İNCELEME

win ps4 one

ANTHEM™

Tek başına güçlü, beraber daha da güçlü... mü?

SABRİ ERKAN SABANCI

Dürüst olacağım, BioWare'in muazzam oyunlar yarattığı dönemlerde ben PS2'imde *Tony Hawk's American Wasteland* ve *Metal Gear Solid 3* oynuyordum. Ancak son 10 yılda, özellikle bu nesilde geriye uyumluluk ve *Metal Gear Solid 3*'ün bende yarattığı "Oyunlar neler sunabiliyormuş ya böyle?" etkisiyle çok fazla da RYO keşfetmiş bulundum. Tabii ki de BioWare'in bazı klasiklerine denk geldim arada. *Neverwinter Nights*'la Dungeons & Dragons'ı öğrendim, *Knights of the Old Republic* de hâlâ en sevdiğim batı RYO'larından biri. Birkaç yıl önce de *Mass Effect*'leri "akrabanın aldığı yeni bilgisayarda ağzı açık izlemek"ten öteye taşıyıp kendim oynayabildim.

Tahmin edebileceğiniz üzere de büyük bir BioWare hayranı değilim. Çünkü bu oyunları zamanında oynayıp bağ kuramadım, ben çoğu oyununu oynamaya başladığımda BioWare çoktan kötü yola düştüğünün sinyallerini veriyordu. Hatta *Mass Effect 3*'ün sonu hakkında millet ayaklanmışken ben ilk BioWare oyunum olan *Knights of the Old Republic*'i oynuyordum, düşünün o kadar geriden geldim BioWare'e. Ama *KOTOR*'u oynarken bile aklımda "Yahu bu adamlar Star Wars evreninde böyle bir oyun yapabiliyorsa kim bilir kendi evrenleri nasıldır?" diye düşünüyordum. Bu yüzden de son dönemde en sevdiğim oyun türlerinden biri olan looter shooter'ı bir de BioWare gibi hikâyesine ve anlatımına önem veren bir şirketten görecek olmak beni bayağı heyecanlandırmıştı. Kendimi *Anthem*'a vermeye hazırdım, *Destiny 1*'in yarattığı boşluğu dolduracak oyun kesinlikle *Anthem* olacaktı, bu oyunla birlikte ben de BioWare hayranı olacaktım. Değil mi?

İLAHİ ANTHEM, SEN ADAMI ÖLDÜRÜRSÜN

Anthem'ın ilk birkaç saati gerçekten ilerleyen saatlerinde nelerle karşılaşacağınıza dair herhangi bir ipucu vermiyor maalesef. Oyun gerçekten çok güzel başlıyor. Ekibinizle birlikte canınızı zar zor kurtardığınız bir görevin hemen ardından oyun sizi 2 yıl geleceğe atıyor ve yine ilginç ve oyunun evreni hakkında iyice merak uyandıran bir görev yapıyor, birkaç enteresan ara video izliyorsunuz. Sıkıntı buradan sonra başlıyor. Bu ara sahneden sonraki bir iki görev dışında yaptığınız her görevin üç amacı var: Bir yere gidip düşmanları öldürme, bir yere gidip kutsal kalıntıların parçalarını toplayıp susturma ya da bir looter shooter klasiği olarak bir yere gidip belirli noktada sabit durup sürenin dolmasını bekleme. *Anthem*'dan görev tasarımı olarak pek büyük bir beklentim yoktu, sonuçta bu bir looter shooter. Fakat oyunun görev anlayışı bir görev içinde 3 tane farklı görev olunca ve görev çeşitliliği de kısıtlı olunca oyun çok kısa bir süre içerisinde oyuncuyu sıkmaya başlıyor.

Bayağı kısa bir süre içerisinde görev çeşitliliğinin az olduğunu fark ettikten sonra en azından hikâye nasıl, bu sıkıcı görevleri yapmaya değecek mi diye düşündüm. Evet, gayet ilgi çekici ve güzel başlıyor *Anthem*'ın senaryosu. Anthem of Creation'ın ne olduğunu, Shaperların ne olduğunu, çevredeki savaştığınız şeylerin neler olduğunu harika bir şekilde açıklıyor oyun. Açık dünyada ve NPC'lerle etkileşimde olduğunuz Fort Tarsis'te toplanabilir, oyunun lore'unu dolduran bolca toplanabilir bulunuyor. İşin en güzel yanı da bunların hepsine oyun içinde erişip okuyabiliyorsunuz. BioWare *Anthem*'ın evrenini doldurmakta harika bir iş çıkarmış.

İşte *Anthem*'ın en büyük sıkıntılarından biri de bu, BioWare evreni doldurmuş. Bu konuda pek bir sıkıntım yok, *Destiny* de lore yazmak ve evren doldurmakta gerçekten fena olmayan bir iş çıkarmıştı. Ancak BioWare de *Destiny*'nin yaptığı hatayı yapmış ve evreni doldururken asıl oynadığınız senaryoyu ve hikâyenizi ilginç yapmayı becerememiş. Tamam, senaryo *Destiny*'den daha iyi işleniyor, karakterlerin gerçekten bir kişiliği ve birden fazla yanı var, hele ki vaktinizi ayırıp Fort Tarsis'te konuşursanız daha da detaylanıyor karakterler, seslendirmeler ve ara sahneler gerçekten iyi. Ama hikâyeyi sürüklemesi gereken, peşinden koştuğunuz kötü adam bayağı

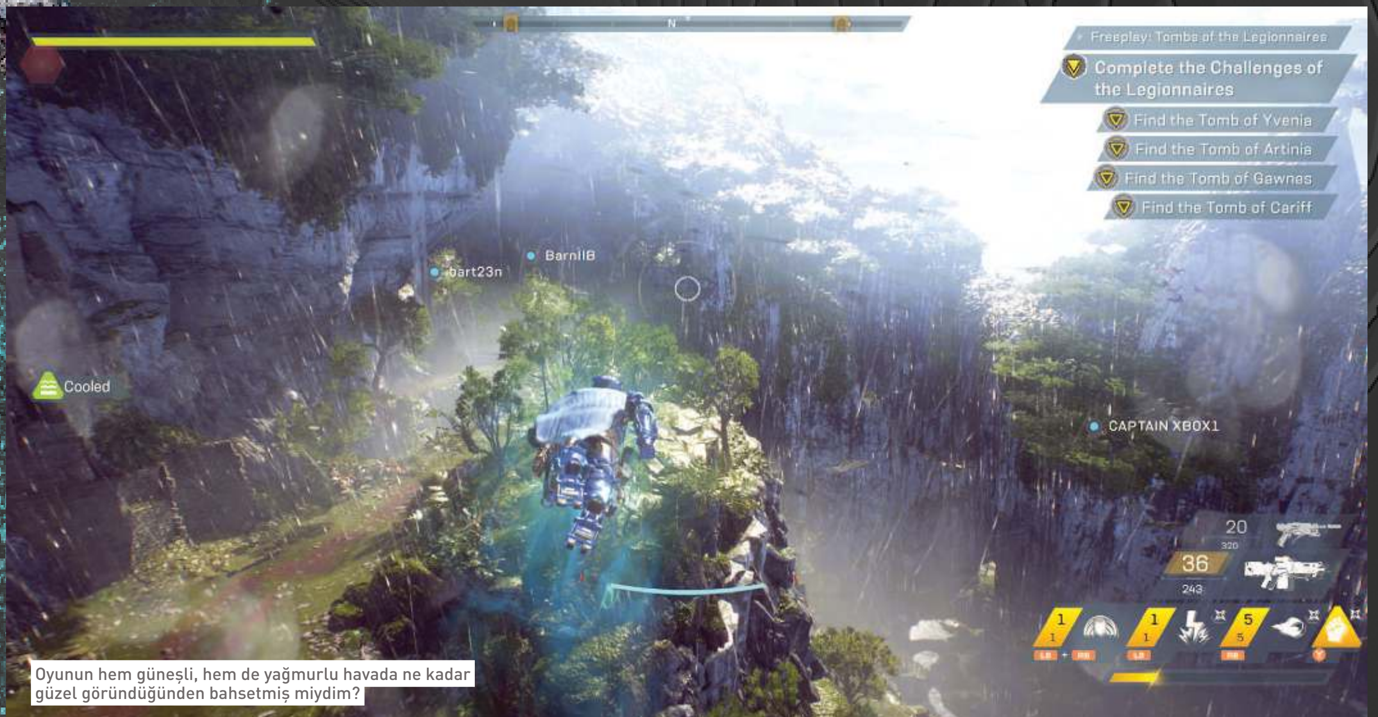






Oyunun başında "tanımak isteyeceğin bir insanım" dedin Tassyn ama tanıyamadık adam akıllı seni.





Oyunun hem güneşli, hem de yağmurlu havada ne kadar güzel göründüğünden bahsetmiş miydim?

Endgame

Anthem'ın endgame anlayışı aynı görevlerin daha zor versiyonlarını yapmak ve size günlük, haftalık, aylık ya da tek seferlik verilen Challenge'ları tamamlamak. Ek olarak ana hikâyeyi bitirdiğinizde açılan Stronghold da dâhil, toplam 3 tane olan Stronghold görevlerini de yapabilirsiniz daha fazla loot için, fakat komik bir şekilde bunlardan birini demoyu oynadıysanız zaten oynadınız ve biliyorsunuz. Geriye kalan Stronghold'lardan biri de direkt olarak oyunun son görevi zaten. Endgame'e geldiğinizde yapabileceğiniz yeni şeylerin sayısı çok kısıtlı. Vakti zamanında Destiny 1'in ek paketsiz hali de endgame içeriği az olarak nitelendirilmişti hatırlarsanız. Destiny'nin o hali bile Anthem'ın şu anki halinden daha iyi. En azından bolca Strike, haftalık olarak yüksek seviye ekipmanların "neredeyse" garanti olduğu Nightfall, PvP modu vardı ve oyun çıktıktan 1 hafta sonra da Vault of Glass raid'i açılmıştı. Anthem'ın büyük ihtimalle raid'e en benzer görevi olacak olan Cataclysm'se Mayıs ayında açılacak. O vakte kadar da ne kadar oyuncu kalır, kalmasa bile ne kadar oyuncu Cataclysm için tekrar döner gerçekten şu anda bunu söylemesi çok zor. BioWare 6 yıl boyunca oyunu geliştirirken bu detayı düşünmedi mi diye merak ediyor insan. Sadece 3 Stronghold görevi, tekrar yapılabilen görevler ve bunların daha zor versiyonları insanları oyunda tutmaya yetmez, hele ki bu zorluk insanı çileden çıkartan bir zorluksa.

Ayrı bir paragrafta değinmek istediğim şeyse bu "endgame içeriği" olan Grandmaster zorluğu. Oyun Grandmaster zorluğuna girmeniz için 300 güç seviyesi üstünde olmanızı öneriyor, ama ben de size en azından 400'e yakın bir seviyeye gelmenizi öneriyorum. Çünkü BioWare'in zorluk anlayışı düşmanların gereksiz derecede aşırı hasar verebilmesiyle sınırlı. Eğer hazırlıksız bir şekilde, neye uğrayacağınızı bilmeden Grandmaster seviyesindeki bir göreve girerseniz her şeyden, istisnasız her şeyden tek yemeye hazır olun. Düşmanın elle saldırısı bile canınızı tek yiyebileceğiniz bir hale getiriyor. Oyunun animasyonları da güzel görünmek için ya da o an çalışmak istemediği için saldırılardan kaçmanızı iyice zorlaştırabiliyor. Grandmaster zorluk seviyesi de üçe ayrılıyor; GM 1, GM 2 ve GM 3 olarak. Fakat bu zorluk seviyelerinin sadece "daha zor" olmak dışında oyuncuya herhangi bir ekstra loot getirisi ya da daha üst seviye loot'ları garantileyen herhangi bir etkisi yok. Bu da GM 2 ve GM 3 zorluk seviyelerini bayağı vakit kaybıyor gibi hissettiriyor ister istemez. Diğer looter shooter'larda bu zorluklara özel ekipmanlar ya da daha iyi loot garantisi bulunurken BioWare'in bu zorluk seviyesini, hele ki oyunun zaten endgame içerik sıkıntısı varken bu kadar baştan savma yapmış olması gerçekten üzücü.







klişe ve BioWare'in yarattığı karakterleri, Illusive Man'i, Saren Arterius'u ve daha nicelerini düşününce gerçekten hayal kırıklığına uğruyorsunuz. The Monitor adlı bu karakteri ilk duyduğumda bir heyecana kapıldım, çünkü seslendirmesi Thanos'un seslendirilmesine çok benziyor ve karakteri çok derinmiş gibi duruyordu. Ama söylediklerini dinleyince aslında normal, güç aşkıyla yanıp tutuşan, dümdüz bir "kötü" olduğunu fark etmemle de hayal kırıklığına uğradım. Evet, *Destiny*'nin ilk sunduğu "E ne oldu şimdi?" gibi ne olduğunu anlamadığınız bir senaryo yok ortada, gayet yeterli ve hatta yeri geldiğinde iyi bile diyebileceğimiz bir iş. Fakat söz konusu olan şirket BioWare, oyunun yapım sürecinin de 6 yıl olduğu gerçeği hatırlanınca hayal kırıklığına uğramak işten bile değil.

Tamam, senaryonun BioWare standartlarında olmadığını kabullendim. Ama elimizdeki oyun bir looter shooter sonuçta, değil mi? Ben de bu türün hastası bir oyuncuyum. İlla ki bana kendini oynatacaktır, değil mi? Peşinden koşacağım bir sürü efsanevi silah olacaktır, değil mi? Değil mi?!

AYNI LOOTUN LACİVERTİ

Anthem demosu hakkındaki yazımda karakterlerin nasıl farklı farklı yetenekleri ve özellikleri olduğundan bahsetmiştim. Tam oyunda iki farklı platformda tüm sınıfları deneme fırsatım oldu ve yeteneklerin çeşitliliği düşündüğüm kadar fazla olmasa da iyiydi. İlerledikçe de üst sınıf yeteneklerde farklı şeyler açılır diye heyecanlıydım. Common'dan Uncommon'a, oradan Rare'e, Epic'e geçtikçe bir şeyi fark ettim. Bu yeteneklerin sınıflarının farklı olması dışında bir farkı yok yahu.

Evet, her yetenek, ek özellik ve silahlar oyunun başından sonuna kadar aynı. Sizin yaptığınız şey sadece bu silahların ya da yeteneklerin "Challenge"larını tamamlayıp bir sonraki sınıfı için onu craft'lamak ya da oyunda düşmesini beklemek. Yeni hallerinde farklı olan tek şeyse sağladıkları ek güçlendirmelerin sayısının artması. Bunun dışında rengi, tipi, şekli değişmiyor. *Destiny* ve *The Division*'daki gibi peşinden koşmak isteyebileceğiniz "Exotic" silahlar yok oyunda. *Destiny*'nin Gjallarhorn ya da Ice Breaker'ı ya da *The Division*'ın MDR'ı gibi bir silah görmeyi umuyorsanız boşuna ummayın. Belki oyunun ilerleyen vakitlerinde eklenir, fakat bu incelemeyi yazdığım anda "Bunu mutlaka bulmalıyım!" diyebildiğim tek silah, şu an kullandığım nişancı tüfeği olan ve oyundaki belki de en güçlü silah olan Devastator'ın Masterwork versiyonu.



40 saatlik oynanışın en azından 1 saati böyle havada süzülüp manzara izlemekle geçti.

Silahların ve yeteneklerin yanı sıra oyunun belki de en büyük ve çoğu oyuncu için en önemli kısmı olan "zırh toplama" olayıysa şimdiden bayağı kısıtlı ve uğraştırıcı görünüyor. Paralı olarak satılacak olan bu zırhlar oynanışa etki etmiyor, sadece kozmetik ama oyundaki tek görsel değişiklik de bunlarla oluyor ve dürüst olayım, bu olay benim için önemli yahu. Ancak ne yazık ki oyun zırh olarak da bayağı çeşitsiz. Legion of Dawn sürümünü aldıysanız onunla gelen özel bir zırh dışında oyunda alabileceğiniz zırh seti sayısı çok az ve olanlar da o kadar güzel görünmüyor. BioWare'in yayınladığı yol haritasında yeni zırhların Mart'ta geleceği söyleniyor ama bunun en başında eklenmemiş olması, oyun "live service" olsun ya da olmasın, çok gereksiz bir hareket.

UFAK ŞEYLERDİR HAYATI GÜZEL YAPAN

"Quality of Life". Eğer hayatınızın bir döneminde bir DVO ya da live service bir oyun oynadıysanız ve saatlerinizi gömdüyseniz bolca duymuş olduğunuz ve kullandığınız bir terimdir bu. Aslında her oyun için kullanılıyor, mesela çoğu oyun için ara sahneleri durdurabilme ya da parti bazlı rol yapma oyunları için o anda partinizde bulunmayan karakterleri seviye atlatmanıza yarayabilecek bir özellik ve daha sayabileceğim birçok oyunun deneyimini iyileştirmeye yarayan şeyler için kullanılan bir terim bu. Ve *Anthem* şu ana kadar oynadığım, Quality of Life özelliklerinden en mahrum bırakılmış looter shooter.

Oyunun arayüzü, kibar bir şekilde dile getirmem gerekirse, çok kötü. *The Division*'ın arayüzünün daha kötü olduğuna dair kendimi biraz kandırmaya çalıştım ama *Anthem* cidden apayrı bir durum. İkiye ayrılmış iki farklı menü kısmı var ve ciddiyim arada aradığım şeyin hangi menüde olduğunu unutuyorum. Her şey çok yavaş ve gecikmeli işliyor, buna hem oyunun kendisi hem de arayüzü dâhil. Arayüzün yanı sıra ekipmanlarınızı kilitleme gibi basit bir seçenek, Freeplay'de haritaya bakıp nerede World Event olduğunu görememe ya da hızlı seyahat seçeneği olmayışı, bilgisayar versiyonunda yazılı iletişimin eksikliği, grind yapmak isteyenler için herhangi bir görev ya da Stronghold playlist seçeneği bulunmaması ve daha bolca sayabileceğim yığınla şeyin eksikliğini oyunu oynadıkça hissediyorsunuz. Bu tarz şeyler en başta canınızı sıkmayabilir ya da hissetmeyebilirsiniz ama *Anthem* sizi sürekli geri çağıran ve devam etmenizi isteyen bir oyun ve bu eksiklikleri uzun vadede canınızı sıkacaktır.



HER ŞEYE RAĞMEN...

Fakat bu sıkıntıların hepsin-.. Tamam, birçoğunu oyunu oynadığınızda unutuyorsunuz, hele ki ilk saatlerinizde. Mekaniksel açıdan özellikle bazı animasyonlarda sıkıntı olsa bile genel olarak harika bir oyun *Anthem*. Silahların çeşitliliği az olsa bile var olanları kullanmak zevkli ve vuruş hissiyatı fena değil, karakterlerinizin yeteneklerini kullanmak ve ekibinizle birlikte düşmanlara sürekli kombo yağdırmak ve kombo yaptığınızda o çıkan "DİNG!" sesini duymak çok tatmin edici, Javelin'lerle uçmak apayrı bir zevk. Benim ana hikâyeyi bitirdikten sonra yapmaktan en çok hoşlandığım şeylerden biri arka planda sakin bir müzik açıp Ranger Javelin'imle Freeplay modunda haritayı keşfetmek ve sakin sakin uçmak oldu. Daha önce de dedim ya, BioWare *Anthem*'ın evreni olan Bastion'ı oluşturmak ve oyuncuya bunu sunmak için her şeyi yapmış. Açık dünyasında gezip, etraftaki toplanabilirleri bulup okuyarak bunu görebiliyorsunuz zaten. Keşif hissiyatı arada mağaralara girip çıktığınızda araya giren yükleme ekranları yüzünden baltalansa da gerçekten iyi. Yükleme ekranları demişken, bazen çekilmez hale geliyorlar, onu da not etmiş olayım. Bir yamayla kısaltıldılar sonradan ancak hâlâ sıkıntı yaratıyorlar.

Görsel açıdan da oyun gayet tatmin edici. Zamanında gösterilen E3 fragmanlarıyla alakası yok, downgrade yediği aşırı derecede ortada tabii, ama oyunu hem PC'de orta seviye grafik ayarlarında, hem de Xbox One X'te tecrübe ettim ve ikisinde de Bastion doğası gerçekten güzel görünüyordu. Özellikle ağzımı açık bırakan şeyse ışıklandırmaların detayları oldu. Oyunun hava durumu her yaptığınız görevde farklı oluyor ama görsel güzelliğin en gözünüze sokulduğu anlar genellikle gündüz vakitleri, bunun da sebebi Frostbite ve Frostbite'ın ışıklandırma tekniği.

Ses ve müzik açısından da *Anthem* artı puanı hak ediyor. Yine bazı teknik sıkıntılardan dolayı sesin gidip oyunu kapatıp açana kadar gelmemesi ve gecikmesi gibi şeyler var; ama çevre sesleri, silah sesleri ve Javelin'inizin jetlerini çalıştırdığınızda çıkan sesler tok ve oturaklı. Demodan beridir de *Anthem*'ın ana ekran müziğini dinliyorum ve oyun çıktığından beridir de soundtrack'ine sarmış durumdayım. *Assassin's Creed: Origins, Unity* ve







Karşınızda "The Monitor". Destiny'nin Speaker'ından sonraki en sıkıcı isimlerden biri.

Anthem istediği kadar lore dolu olsun, günün sonunda hâlâ bir looter shooter ve bu alanda eksiği çok.

Anthem'a yeni başlıyorken...

■ Oyunda düşmanlara verdiğiniz hasar seviyenize değil, karakterinizin güç seviyesine bağlı. Fakat 30. seviyeye hızlı bir şekilde çıkmanın da bir zararını görmezsiniz çünkü oyunun en yüksek seviyesi 30 ve o noktaya ulaştığınız anda en yüksek seviye ekipmanlar düşmeye başlıyor.

■ HİKÂYEYİ BİTİRENE KADAR QUICKPLAY MODUNA GİRMEYİN! Bunu tamamen sizin iyiliğiniz için söylüyorum, çünkü Anthem'ın Quickplay sistemi ben bu yazıyı yazarken çok saçma çalışıyordu. Seviyeniz ne olursa olsun bu Quickplay sistemi sizi herhangi bir göreve atıyor ve evet, hikâye modunun son görevi bile dâhil. Spoiler yemek istemiyorsanız önce hikâyeyi bitirin, sonra Quickplay'de grind'ınıza başlayın.



■ Fort Tarsis'teki insanlarla konuşun. Oyunda yeni ekipmanlar yapabilmeniz Sentinel, Freelancer ve Arcanist gruplarıyla olan bağınızı arttırmanız gerekiyor ve Quickplay'de görevleri tekrar tekrar yapmanın yanı sıra Fort Tarsis'teki insanlarla konuşmak da bu bağ arttırmada işinize yarayacaktır.

■ Elementleri ve komboları öğrenin. Anthem her ne kadar bir looter shooter olduğunu iddia etse de oyunun mekaniklerinin temeli Javelin'inizin yeteneklerinde yatıyor. Bu mekanikleri en iyi şekilde kullanmak için de elementlerin ne işe yaradığını ve komboları nasıl yapabileceğiniz öğrenmeniz gerek. Mesela ateş elementi bir düşmana sürekli hasar verirken buz elementi düşmanı donduruyor, asit ve ateş elementleri zırhlara karşı iyiyken buz ve şimşek elementleri kalkanlara karşı iyi. Kombo sistemini de maalesef oyun size açıklamıyor, fakat kısaca açıklamak gerekirse kullandığınız yeteneklerin bir kısmı Primer, bir kısmı Detonator. Primer olan yeteneğiniz düşmanı komboya açarken, Detonator olan yeteneğiniz o komboyu tetikliyor. İnternette ufak bir araştırmayla hangi Javelin'in yeteneklerinin hangi işe yaradığını bulabilirsiniz.

■ Mutlaka buz elementli bir yetenek elinizin altında bulunsun. Oyundaki belki de en güçlü element olsa gerek buz. Çok fazla düşman üstünüze yüklendiğinde buz yeteneğinizi kullanıp düşmanları dondurmak ve komboya kolayca açmak gerçekten en zorlu dövüşleri bile rahatlatıyor.

■ Lore hastaları için ufak bir öneri olarak, mutlaka görevlerden ve Fort Tarsis'te yaptığınız konuşmalardan sonra oyun içindeki posta kutunuzu kontrol edin. Ufak sürprizler, oyun içindeki radyo dizileri hakkındaki tartışma postaları, hatta Anthem gibi fütüristik bir evrende bile bulunan dolandırıcı postalarıyla karşılaşacaksınız.

■ Bu tamamen kişisel bir tercih ve uygulayıp uygulamamak tamamen size kalmış ama oyunun hikâye modu bitene kadar mümkünse tek başınıza, çok zor geliyorsa da yabancılarla oynayın. Yine Anthem'ın tuhaf oyuncu eşleştirme sistemi sağ olsun, eğer co-op oynamak isterseniz göreve ortalarında ya da başını geçmiş bir şekilde başlama ihtimaliniz var. Eğer hikâyeyi takip etmek istiyorsanız bir iki zorlu boss'la savaşacağınız görevler hariç ilk defa yapacağınız tüm görevleri tek başınıza oynamanızı öneririm.





Bu kadar renklendirme seçeneği varken gidip de sarı-siyah seçeneklerine takılı kalıp "Anti-Bumblebee" yapmış olmam...



Call of Duty: Infinite Warfare gibi talihsiz eserlerde çalışmış olan Sarah Schachner yine o talihsiz eserler listesine bir oyun daha eklemiş (*Origins*'e talihsiz deme bak Sekhmet çarpar - Ö). Bu ablamıza acaba oyun firmaları bilerek mi böyle serinin ya da şirketin en tepki çeken oyunlarına soundtrack yaptırıyor diye ufaktan şüphelenmeye başladım ben.

BU DA MI GOL DEĞİL?

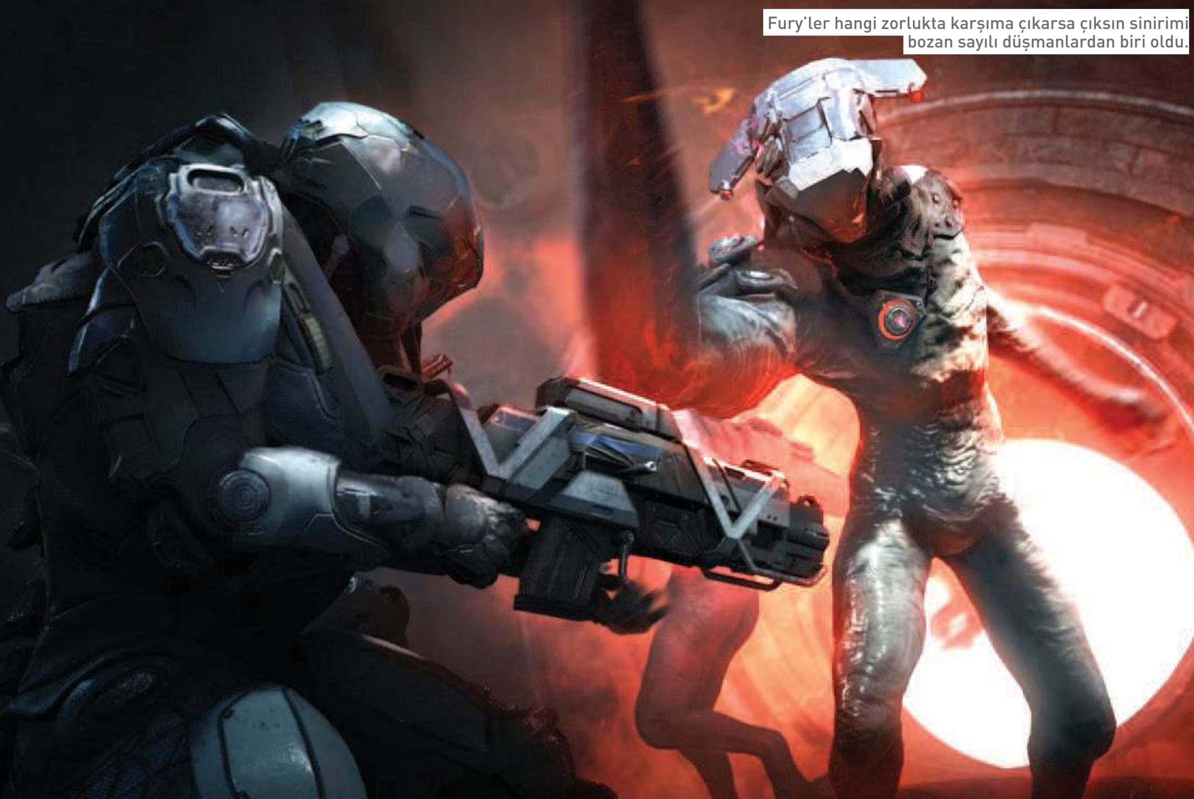
Mass Effect: Andromeda ilk çıktığında nasıl bir tepki çektiğini, yerden yere vurulduğunu ve internette nasıl bir şakaya dönüştüğünü hatırlarsınız. Ardından da nereden, nasıl, kimin çıkardığını bilmediğim bir şekilde bu oyunun BioWare'in asıl ekibi tarafından değil, B takımı tarafından stajyerlerle dolu bir ekip tarafından yapıldığı muhabbeti doğmuştu. Çoğumuz da, özellikle BioWare hayranları, hâlâ bildiğimiz BioWare'in orada bir yerlerde olduğuna inanmak istediği için bunu sorgusuz sualsiz kabul etmiştik. Ama bunu ne EA kabul etti, ne de BioWare. Hatta emeği geçenleri kontrol ederseniz yazar ve yapımcı kadrosunda iki oyunda da bulunan isimler görebilirsiniz. Ve ister istemez beni bir düşünce sardı: Acaba biz kendimizi mi kandırdık? BioWare kendisini mi kandırıyor?

"E hadi tamam biz kendimizi *Andromeda* muhabbetiyle kandırdık da, BioWare kendini nasıl kandırıyor?" diye soruyorsunuz belki şu an. Peki, inceleme boyunca ara sıra "6 yıl"dan bahsettiğimi fark ettiniz mi peki? Oyunu alıp, oynadığınızda 6 yıllık bir emeğin karşılığı gibi mi duruyor? Bu oyun gerçekten de *Destiny* yokken bile var mıydı? Bunların bazılarına cevabım





Metro Exodus'u bitirip Anthem'e geçtiyseniz Yarrow sağ olsun ortama pek yabancılık çekmeyeceksiniz.



Fury'ler hangi zorlukta karşıma çıkarsa çıksın sinirimi bozan sayılı düşmanlardan biri oldu.

var tabii, durduk yere soru yöneltecek halim yok ya.

Bizim elimize geçen, şu anki haliyle bildiğimiz *Anthem* kesinlikle 6 yıllık bir emeğin lezzetli bir meyvesi değil. Ama oyunu deştiğinizde, içeriğine baktığınızda, açtığınız o lore yazılarını okuduğunuzda, size oyun içinde gelen postaları kontrol ettiğinizde 6 yıllık emeğin meyvelerini dilim dilim görebiliyorsunuz. BioWare gerçekten de bu evreni oluşturmak, sevdirmek ve oyuncuları içine çekebilmek için elinden geleni yapmış. Ve *Anthem*'ın kesinlikle *Destiny*'den önce var olan bir eser olduğuna inanıyorum. Ama live service, looter shooter olarak değil de BioWare'in yeni aksiyon, tek kişilik, belki de en fazla bir co-op RYO markası olarak. Dikkatli bakarsanız onları da göreceksiniz. En basitinden şunu sorayım, *Destiny*'nin açık dünyasında aynı anda bulunabilecek oyuncu sayısı 4 kişiyle mi sınırlıydı?

Anthem kesinlikle ama kesinlikle bazı şeylerden dolayı etkilenilmiş, değiştirilmek zorunda bırakılmış ve tam manasıyla gelişme aşamasında cehenneme gidip gelmiş bir yapım. Bu yüzden de elimizde iki türlü de tatmin etmeyen bir oyun var. RYO olarak tatmin etmiyor, çünkü tahminlerim doğruysa oyundan sırf "sonra ekleriz" diye çıkarılan bolca şey var. Looter shooter olarak tatmin etmiyor, çünkü yine tahminlerim doğruysa son dakikada eklenmiş, BioWare'in hiç tecrübesi olmadığı bir tür ve büyük ihtimalle *Destiny* ve *The Division* gibi alternatiflerine bakıp, onların yaptıkları hatalardan ders çıkaracak vakitleri olmadı. Farkındayım, BioWare ve *Anthem* için çok bahane üretiyorum gibi duruyor şu an. Evet, farkındayım, böyle komplo teorileri ürettikçe "*Andromeda*'yı stajyerler yaptı" diyenlerden pek de bir farkım kalmadı. Ve yine farkındayım ki bu yürüttüğüm tahminler doğru mu değil mi hiçbir zaman öğrenemeyeceğiz. Ama tek bir dileğim var, umarım diğer şirketler *Anthem*'dan ders çıkarıp her oyunu live service ya da looter shooter yapamayacağını kabullenir. Ve umarım BioWare bir Hello Games, bir Massive büyüklüğü (kelime esprisi, ehe) gösterip, oyunun arkasında durup güncellemeye ve değiştirmeye devam eder. Çünkü potansiyel var ve bunu söylerken tamamen ciddiyim, bu evrenin nereye gideceğini gerçekten merak ediyorum yahu!



- Evreni gerçekten ilgi çekici
- Hangisini seçerseniz seçin Javelin kullanmak eğlenceli
- Mekanikler, görsellik ve müzik üçlüsü
- Az da olsa Stronghold görevleri umutlandırıcı

—

- Ne RYO, ne de looter shooter olarak tatmin ediyor
- Arayüz
- Oyun deneyimini iyileştirecek özellikler eksik
- Görev ve loot çeşitliliği kısır
- Senaryonu Bioware standartları altında
- Güncellemelere rağmen hâlâ yaşanan teknik sıkıntılar

6



Son Karar

İstediğim kadar gelecek vaat etmesinden bahsedeyim, şu halinde, şu fiyatla tam olmamış bir oyunu öneremiyorum.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** BioWare | **DAĞITIM:** Electronic Arts | **KUTULU FİYATI:** 400 TL (PC), 550 TL (PS4 & X-One)
DİJİTAL İNDİRME: 384 TL (Playstore), 60 Euro (Origin), 399 TL (PSN, XBL) | **YAŞ SINIRI:** 16+ | **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/anthemthegame

PRAEY FOR THE GODS

Dua edelim Tanrılar beğensin bizi

ESER GÜVEN

Esinlenme nerede biter, taklitçilik nerede başlar? *Praey for the Gods*'ı oynarken neredeyse sürekli olarak bu soru döndü kafamda. Mesela oyunu oynarken eşimin "aaa *Zelda* mı oynuyorsun yine" diye sorması iyi bir şey miydi? "Yok, bu başka bir oyun" dediğimde "e ama aynısını yapmışlar o zaman" demesi acaba esinlenmenin seviyesini net biçimde yansıtan bir yaklaşım mıydı? Sorular, sorular...

Praey for the Gods'ın geliştiricisi oyun için *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* ve *Shadow of the Colossus*'tan ilham aldıklarını söylüyor. *Shadow of the Colossus* kısmını zaten biliyorduk, oyunun Kickstarter kampanyası bile aslında bunun üzerine kurulmuştu. Yine ıssız ve devasa bir dünyada tek başımıza dolaşacak, karşımıza çıkan 'dev' canavarları alt etmenin yollarını arayacaktık. Tüm görseller, açıklanan tüm mekanikler bas bas *SotC* diye bağırıyordu o zamanlar. Yine de oyunu oynamaya başlayınca bu benzerliğin ne seviyede olduğunu görüp de şaşırmamak elde değil.

Praey for the Gods tam manasıyla bir kırma oyun. *Shadow of the Colossus*'u temel olarak colossus'ların yerini tespit ettiğimiz bir "boss savaşı" oyunu olarak tanımlarsak, *Praey for the Gods* bu formüle *Breath of the Wild*'ı ekliyor. Yani dünyada dolaşırken karşımıza yaratıklar çıkıyor, bunları aynı *Zelda*'da olduğu gibi sağdan soldan topladığımız yay, ok, balta, kılıç, sopa gibi silahları kullanarak dövüyoruz. Aynı *Zelda*'da olduğu gibi soğukta üşüyoruz, soğuğa karşı daha dayanıklı bir şeyler giymemiz gerekiyor. Aynı *Zelda*'da olduğu gibi ateş yakıyor, eşya yapıyor, ısınıyor, bir yerden atladığımızda yelken kumaşıyla süzülerek uçuyoruz. Saldırı animasyonları, düşmanların 'sopa yeme' animasyonları, üşüyünce titreme animasyonu bile neredeyse bire bir *Zelda*'yla aynı. Belli sayıda yay, belli sayıda yakın silah alabiliyoruz çünkü envanter slotumuz sınırlı, yani aynı *Zelda* :) Tırmanma animasyonları, tırmanırken yuvarlak çemberde stamina azalması, tırmanırken zıplama vs. gibi özellikler de bire bir aynı. Şimdi anlıyorsunuz değil mi neden esinlenmeyle taklit arasında karar veremediğimi?



Dün gece sana tepeden baktım ey aziz koca boss.

Praey for the Shadow of the Wild

Bu demek değildir ki *Praey* kötü bir oyun. Aksine *Shadow of the Colossus*'un PS3/PS4, *Zelda*'nın WiiU/Switch konsollarına özel oyunlar olduğunu düşünürsek özellikle de PC oyuncuları için bulunmaz nimet. Mağara çizimlerini inceleyerek harita açmak, devleri nasıl alt edeceğimizi yavaş yavaş keşfetmek, yüksek bir dağa tırmanıp manzaraya izlemek falan keyifli. Amaaaaaaa... Büyük bir aması var oyunun şu anda, o da erken erişimde olması. Oyun sürekli oyunculardan alınan geribildirimlerle geliştirilip düzeltiliyor ama kendinizi oyun oynuyor gibi değil de beta test yapıyor gibi hissediyorsunuz. Ne başarım var, ne de adam akıllı bir hikâye. Daha ziyade oyun sizi açık dünyaya bırakıyor ve boss'ları bulmanızı ve bu sırada da hayatta kalmaya çalışmanızı istiyor. Oyunda şu an topu topu 5 boss bulunduğu için bu bakımdan da çok tatmin edici değil.

Boss'ları buluyor, bazen bir boss'ta saat harcıyorsunuz. Sonra bir bakıyorsunuz forumdaki hata bildirimi üzerine boss mekaniği değişmiş, o kadar uğraştığınız boss aslında bir hata yüzünden zormuş. Bu olaya ayrı bir zorluk katıyor, belki kimilerinin hoşuna bile gidebilir bir oyunun bu şekilde gelişimine şahit olmak. Bu tür eksiklikleri pek önemsemeyenler; oyunun teknik sıkıntılarını, yer yer fps düşüşlerini görmezden gelebilecek olanlar ve oyuncu yorumlarıyla şekillenen mekaniklerini deneyimlemek isteyenlerse *Praey for the Gods*'ı sevecekler bence.





+

- **Boss tasarımları ve büyüklük hissi çok iyi**
- **Büyük ve ilgi çekici bir dünya**
- **Duvar resimleri sayesinde aralara serpiştirilmiş bulmacaları çözmek zevkli**

−

- **Boss'lara tırmanma ve düşmemek için sürekli düğmeye basma olayı sıkıcı olabiliyor**
- **Yer yer ciddi fps düşüşleri yaşanıyor**
- **Ortamlar şimdilik fazla boş ve arka plan hikâyesi de son derece belirsiz**
- **Beş boss çok az**

Son Karar

SotC ve BotW'yi oynayamamış oyuncular için harika bir imkân ama elle tutulur hale gelmesi için daha zaman gerek.

TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM / DAĞITIM:** No Matter Studios | **DİJİTAL İNDİRME:** 50 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-137-praey





Profesyonel adam, işini bilir.

MONSTER HUNTER: WORLD

Hakiki canavar avcısı meydanlara iniyor

EREN ERYÜREKLİ

Aranızda halen *Monster Hunter: World*'e girmemişler varsa diye diyorum, girin arkadaşlar pişman olmazsınız. Hem tek bir sefer para vereceksiniz hem bunun yüzlerce saat karşılığını alacaksınız hem de her gelen yeni içerik bedava olacak. Vallahi sağımızın solumuzun parça pinçik edilmiş oyunlarla dolu olduğu bir zamanda bundan iyisi Şam'da kayısı. Son gelen bedava güncellemeyse bize tam 1 saatlik Witcher dozu enjekte ediyor.

Alma Pukei Pukei'nin ahını çıkar aheste aheste

The Witcher III oynayanlar onun görev yapısını iyi bilirler. Ana bir göreviniz vardır fakat ona giderken mesele dallanır budaklanır, yan görevlere ayrılır ve o yan dallar sonrasında gelişerek ana göreve yeniden bağlanır ve çoğunluğu da akılda kalıcıdır. Yine nereden açıldığı belli olmayan bir portal sayesinde bu sefer de *Monster Hunter* dünyasına düşen Geralt, bizim ekibin bir Nekker yakaladığını görür ve Ancient Forest alanında garip durumlar döndüğünü öğrenir. Yaptığı araştırmalarsa onu portaldan tek gelenin kendisi olmadığı sonucuna götürecektir. Ana göreviniz bu sırrı çözmek olsa da 2-3 tane de yan aktiviteniz var yapılabilecek, örneğin *The Witcher*'daki koku izleme mekaniğine benzer bir kısım ve otopsi bölümleri mevcut. Genel olarak *The Witcher III*'ün daha hafif yan görevlerine benzese de içerik gayet doyurucu özellikle de bedava olduğunu düşünürsek. Finaldeki Leshen boss savaşıysa bence esas oyundaki emsallerinden bile güzel olmuş zira *Monster Hunter: World* yapısı gereği daha sıkı kontrollere ve aksiyon duygusuna sahip. Bahsettiğim görevi ana üsse gittiğinizde kafasında mavi ünlem olan kedilerden alabilirsiniz. Ayrıca kediniz için bir Nekker kaplaması, avcınız içinse bir Igni rünü (yani ateş büyüsü), geliştirme kristalleri ve Geralt'la Ciri kaplamaları elde edebiliyorsunuz.

Oyunun multiplayer modu da es geçilmemiş ve ana görevdeki boss kapışmasının daha zorlu versiyonu ayrı bir görev olarak hazır durumda. Tüm yan görevleri yapabilirseniz de gizli bir son sizleri bekliyor.

"Damn, I hate portals!" – Geralt of Rivia, 2015–16–17–18–19

Gördüğünüz gibi *MHW*'nin hız kesmeye kesinlikle niyeti yok, bahar aylarında Arch Tempered Nergigante oyuna eklenecek ve ana oyuna yapılan son güncelleme olacak. Lakin macera burada bitmeyecek ve Eylül-Ekim gibi dolu dolu bir ücretli DLC paketi olan *Iceborne* oyuna eklemlenecek. O paketin detayları çıktığı gibi yazıyor olacağım zaten yine bu sayfalarda. O zamana kadar Witcher içeriğinin tadını çıkarın ve avlarınız rast gitsin!

Geralt'ın senaryosuna, The Witcher oyunlarına saygı maiyetinde, etkileri minimal de olsa seçimler bile eklemişler.

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Capcom | **DAĞITIM:** Capcom | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (Güncelleme)
YAŞ SINIRI: 12+ | **DAHASI İÇİN:** monsterhunterworld.wiki.fextralife.com

WHAT NEVER WAS



Nedir ne değildir

Bazı oyunlar oyundan ziyade "deneyim". Yani sizin reflekslerinizi veya pratik zekânızı sınamak ya da uzun uzun karakter gelişimi sunmaktan ziyade size tatlı bir deneyim yaşatıyorlar. *What Never Was* da böyle bir yapım. Hatta "bu pek oyun sayılmaz, yazılabilir mi bilmiyorum" gibi bir düşünceye bile kapıldım doğrusu.

Kolay birkaç bulmacadan ibaret *What Never Was*. Ücretsiz sunulduğu için ilk açtığımda afalladım, çok kaliteli bir yapım olduğu her halinden belli oluyor ama ne yazık ki yarım saatlik bir oynanışı var, handikabı burada. Çok tatlı bir seslendirmeyle açılış yapılıyor, karakterimizin annesiyle yaptığı bir telefon görüşmesini dinliyoruz ve çok sevdiği dedesinin yakın zamanda vefat ettiğini öğreniyoruz. Oyunun tamamı da dedesinin tavan arasındaki çalışma odasında geçiyor zaten. Bir oda olduğuna bakmayın, görsel olarak o kadar tatmin edici ki bu kadar kısa ve yarım olmasa 9'u yapıştırırdım.



Evet, yanlış duymadınız, yarım. Hikâyesi inanılmaz etkileyici diyemem zira sadece bir giriş niteliğinde. Gizemli bir şeyler keşfediyoruz ve "eh, bu da başka bir öykünün konusu" diye kapanış yapıyoruz. Yani yapımcımız bizleri ilerde çıkaracağı (ve büyük ihtimal ücretli olacak) "gerçek" oyuna hazırlamak için akıllıca bir tanıtım yöntemi bulmuş. Ama bu açıdan bakıldığında evet, insanda bir hayli merak uyandırıyor ve "çıktığında oynarım ben bunu" dedirtiyor. Amacına kesinlikle ulaşmış. ■ **MERVE**

+
- Ücretsiz
- Çok başarılı seslendirme
- Görsellik de tavan
- Tanıtım amacına ulaşıyor

−
- Ne ne değildir anlayamadan bitiyor

7+

Son Karar

Yarım saatçik ayırırsanız asla pişman olmazsınız.

TÜR: Bulmaca | **YAPIM:** Acke Hallgren | **DAĞITIM:** Acke Hallgren | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-137-wnw

TETRIS 99



Evet, Tetris'in de battle royale'ini yaptılar

Pekâlâ, pekâlâ, fikir olarak *Tetris*'in battle royale'inin kulağa ne kadar saçma geldiğinin farkındayım. Ama siz onu bir de "hayır sıra bende" diye diye Switch'i kapışan Ömer, Merve, Eren üçlüsüne sorun. İnanılmaz sarıyor.

Oyun bildiğiniz *Tetris*, ki *Tetris*'in multiplayer versiyonları da yapıldı daha önce ancak bu kez 98 oyuncuya karşısınız. Diğer herkesin oyunu kenarda küçük şekilde görülebilir durumda ve siz de bunlardan birini hedef alıyorsunuz, bloklarınızı azalttıkça onlara nur topu gibi yeni bloklar yolluyorsunuz. Kimi hedef aldığınızı elle seçebileceğiniz gibi "en iyi oynayana", "bana saldırana", "kaybetmek üzere olana" veya "rastgele" hedef al da diyebiliyorsunuz. Eğer son vuruşu yapan siz olursanız verdiğiniz hasar artıyor.

Diğer battle royale'lerde nasıl şansınıza iyi veya kötü yere inebiliyorsanız burada da şans faktörü var. Kimse tarafından hedef alınmayıp elinizi kolunuzu sallayarak son 10'a da kalabilirsiniz, 5 kişi tarafından hedef alınıp yarım dakikada oyunu da kaybedebilirsiniz. Yine de şans faktörü yeteneğin önüne geçmiyor. Alıştıkça, ısındıkça daha iyi olmaya, daha üst sıralarda bitirmeye başlıyorsunuz.

Maksimum 10 dakikalık seanslarıyla özellikle Switch'in mobil halinde oynanabilecek acayip keyifli bir oyun olmuş *Tetris 99*. Ücretli değil ama tabii Nintendo'nun online hizmetine üye olmanız gerekiyor oynayabilmek için. En azından bir aylığına üye olup deneyin derim. Aşırı popüler oldu bile zaten, 99 oyuncunun toplanması birkaç saniyeyi geçmiyor. ■ **ÖMER**





+
- Oyunu battle royale'leştirmek için yapılan tercihler mantıklı
- Seansları kısa sürüyor, her arada oynanabiliyor

−
- Sizi öldürenin oyununu yakından izleme şansınız yok
- Farklı oyun alanları, müzikler, tetronimo görünümleri falan olsa hoş olurdu

7

Son Karar

Fırsatınız varsa kesin deneyin, elinizden bırakamayacaksınız.

TÜR: Battle Royale | **YAPIM:** Arika | **DAĞITIM:** Nintendo | **YAŞ SINIRI:** 3+ | **DAHASI İÇİN:** tetris.wiki

THE HONG KONG MASSACRE

ps4 win

Kurşun balesi simülatörü

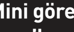
Amerika'ya gelip Van Damme'lı Nicolas Cage'li abuk sabuk filmler çekmezden önce Hong Kong'un aksiyon filmleri tanrısı gibi bir şeydi yönetmen John Woo. Onun kullandığı stilize şiddet sahneleri ve bol yavaş çekimli estetik sonradan tüm dünyayı etkileyip günümüzde John Wick'e kadar gelen daha sert aksiyon filmlerinin yolunu yapacaktı. Tabii Hollywood sonradan Woo'yu bozdu ve o da vatanına dönüp tarihi kostüme dramalara yöneldi, o ayrı. Bunları anlatmamın sebebi, elimdeki oyun *The Hong Kong Massacre*'ın tam da o dönemin bol tabanca aksiyonlu filmlerine bir saygı duruşu olması.

Hotline Miami'yi alın, grafikleri biraz gerçekçi yapıp, işin içine yavaş çekim modu, çeşitli akrobasiler ve tek kurşunda ölmeye dayanan gerilimli bir oynanış biçimi koyun, işte karşınızda *HKM*. Mafya tarafından öldürülen ortağının intikamını almaya çalışan bir eski polisin 5 günlük macerasını oynuyoruz. Mekân kullanımı hayli başarılı, kapılar açılıp kapanıyor, pencereler tuzla buz oluyor, çatılardan çatılara atlıyorsunuz ve bunları yaparken her nasılsa üstten de bakmamıza rağmen bir John Woo filminde gibi hissediyorsunuz. Hatta diyebilirim ki John Woo'nun kendi yaptığı *Stranglehold* oyunu vardı, bu onun küçük kardeşi gibi olmuş. Aynı gerilimli atmosfer, aynı aksiyon balesi burada da mevcut. Tek kurşunda öldüğümüzden sebep zamanı yavaşlatmayı nerede kullanacağımız, nerden nereye kaçacağımız aşırı önemli. Düşmanlar da sürekli hareket halinde olduklarından ve çizgisel bir bölüm tasarımı anlayışı olmadığından her bölümde farklı farklı stratejiler kurmak mümkün. Ama asıl eğlencenin kurşunların üzerimize yağmur gibi yağdığı anlarda her tarafın darmaduman olmasından çıktığını da söyleyeliyim. Hani öyle boşta 5-6 saatiniz varsa acımayın bu oyuna harcayın derim. ■ **EREN E.**


Pompalıyla birden fazla düşmanı tek atışta indirmek mümkün.



- Woo estetiğini çok iyi kavrayıp mekaniklerine yediriyor
- 90'lar havası
- Silah çeşitleri az olsa da derinler
- Farklı stratejilere imkân tanıyor



- Mini görevler
- Boss'lar daha çeşitli olabilirdi
- Fazla tekrar var

7

Son Karar

Ufak çaplı ama sıkı bir aksiyon filmi seyretmek gibi.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Vreski | **DAĞITIM:** Vreski | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam), 76 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 16+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-137-khm

MAGE'S INITIATION: REIGN OF THE ELEMENTS

lin osx win

Bug!! Çok fazla bug!!!

Klasik ve yeni AAA oyunlara nazaran daha düz ilerleyen rol yapma oyunlarını seven birisi olarak *Mage's Initiation*'a umutlu başlamıştım. Eski tarzdaki çizimleri, pıt pıt tıklamalı oluşu falan benim hoşuma giden şeyler. Bütün bu yarı nostaljik mutluluk oyunu açana kadar sürüyor maalesef. Çünkü oynanışı hâlâ... Nasıl desem... Kaba.

Artık çıraklıktan çıkıp gerçek bir büyücü olacak olan D'arc olarak başlıyoruz. Öyle pek bir geri plan bilgisi görmeden hop diye bizi kendi elementimizi (elementten kastım hava, su, ateş ve toprak tabii ki) seçeceğimiz kabul töreninde buluyoruz kendimizi. Bu noktada biraz sorgulamıştım oyunun gidişatını çünkü birini seçmeden önce bu elementlerin birbirinden nasıl ayrıldığına dair biraz daha fazla bilgilendirilsek güzel olabilirdi. Ama oyun genel olarak böyle işliyor. Diyalog yönünden ağır, geze geze, dinleye dinleye öğreniyoruz ne nedir. Böyle şeylerden hoşlanıyorsanız oyun dünyası gayet derin. Ne var ki her şey çok fazla takılıyor ve bu takılmalar zaman zaman ilerlemenizi kaybetmenize yol açabiliyor.



Şu anda hâlâ yamalanmaya devam eden bir oyun *Mage's Initiation* ve hikâye konusunda güzel şeyler vadediyor. Fakat bu oyuna bir şans vermek için teknik açıdan biraz daha cilalanmasını beklemek akıl sağlığınızın yararına olacaktır. ■ **GÜLHİS**



- İlgi çekici bir hikâye ve derin oyun dünyası
- Tüm karakterler seslendirilmiş



- Çok fazla bug
- Mekaniklerini açıklama konusunda eksik kalabiliyor

5

Son Karar

Potansiyeli var fakat çok fazla yamaya ihtiyaç duyuyor.

TÜR: RYO / Macera | **YAPIM / DAĞITIM:** Himalaya Studios | **DİJİTAL İNDİRME:** 25 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-137-mi

NOMADS OF THE FALLEN STAR

win

Ticari köşe kapmaca

Bir oyunu anlatırken başka bir oyundan örnek veriliyorsa, o oyunun özgün olduğu söylenemez doğal olarak. Özellikle bağımsız yapımlarda, belirli bir şablon tuttuysa mutlaka benzerleri peydahlanıyor. Oyunlar bu şekilde çeşitlendiği için pek şikayetçi değilim bu durumdan ama *Nomads of the Fallen Star* "bu kadarı da olmaz" dedirtti. 2 sene önce çıkan ve büyük başarı yakalayan *Battle Brothers*'dan biraz fazla "esinlenilmiş."

Haritada dilediğimiz gibi gezip, çeşitli fraksiyonlara ait olan yerleşim yerlerine uğrayarak görev aldığımız, ticaret yaptığımız, grubumuza yeni savaşçılar kattığımız ve savaşların sıra tabanlı bir şekilde oynandığı bir yapısı var. *Battle Brothers* oynadıysanız harita tasarımı ve savaş ekranındaki büst-piyon şeklindeki simgeler size fazlasıyla tanıdık gelecek. Ama savaştan ziyade ticarete odaklanan bir yapım *Nomads*. Bir malzemeyi ihraç eden yerden alıp ithal eden yere satarak rahatça para kazanmak mümkün. Ama zırh ve silah satın almak için yalnızca para yetmiyor neyse ki (öteki türlü oyun aşırı kolaylaşırdı çünkü), her fraksiyon için ayrı ayrı itibar puanı toplamak gerekiyor, bunu da görevlerle yapıyoruz. Ama görev çeşitliliğinin çok kısır olduğunu ve sürekli aynı görevler arasında dönüp durduğumuzu da eklemeliyim. Yalnızca yanımıza aldığımız insanların görevleri farklı ve her birinin ayrı hikâyesi var. Ama onlar da ancak belli bir seviyeye geldiğimizde gruba katılmayı kabul ediyor. Böylece oyun, seviye atlamak ve itibar kasmak için dönüp dolaşıp aynı şeyleri yaptığımız sıkıcı bir deneyime dönüşüyor.

Oyunu tek bir kişi yapmış ve geri bildirimlere göre sürekli eklemeler yapmaya devam ediyor. Bu yüzden çok yüklenmeyeceğim ama hâlâ erken erişimdeymiş gibi hissettirdiğini, arayüzün çok çirkin (evet resmen zevksiz yani) ve işlevsiz olduğunu da belirtmem gerek. Biraz daha geliştirilirse potansiyeli var. ■ İPEK





- Sürekli güncelleniyor
- Şık harita tasarımı
- Basit ve ama etkili ticaret sistemi



- Kullanışsız arayüz
- Kısa sürede tekrara giriyor
- Bitmemiş hissi uyandırıyor

6

Son Karar

Battle Brothers sevenler göz atmak isteyebilir.

TÜR: Strateji / RYO | **YAPIM:** Huy Phan | **DAĞITIM:** Huy Phan | **DİJİTAL İNDİRME:** 22 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-137-nomads

RAINSWEPT

osx win

Pineview'de çözülmeyi bekleyen bir cinayet var

Armaan Sandhu tarafından geliştirilen Rainswept, bir dedektiflik hikâyesini konu edinmiş bir macera oyunu. Başkarakterimiz Michael Stone, bir yandan geçmişin hayaletleriyle boğuşurken öte yandan önündeki dosyayı olabildiğince çabuk bir şekilde aydınlatmak durumunda.

Pineview adlı küçük bir kasabada iki sevgilinin ölümüyle ilgili vakayı çözmek üzere görevlendirilen dedektifimiz, kasabanın polis şefinin işbirliğine yanaşmaz tavrı ve dosyayı bir an evvel kapatmak yönündeki çabalarına rağmen olayın peşini bırakmıyor. Kasaba sakinleriyle görüşüp cinayetin gizemini çözmeye çalıştığımız bölümlere bir de çiftin geçmişine şahitlik ettiğimiz bölümler eşlik ediyor. Yani, cinayet dosyamızın arka planında hüzünlü bir aşk hikâyesini de takip ediyoruz.

Oyunun ufak tefek ters köşelerle kararında ilerleyen bir hikâyesi olduğu söylenebilir. Ancak oynanış kısmının aynı şekilde ilgi çekici olduğunu söylemek güç. Envanter kullanımı diye bir şeyden bahsedemiyoruz ne yazık ki. Aldığınız nesne her neyse onu kullanacağınız yer hemen dibinizde oluyor ve onunla işiniz bitiyor. Diyaloglarda seçim yapacağınız kısımlar, genele oranlandığında çok az. Dolayısıyla, karakteri hareket ettirdiğiniz anlarda yürüyüş simülasyonu, diyalog kısımlarında da görsel roman tadında ilerleyen bir oynanış söz konusu, birkaç istisna hariç. Haliyle, hikâye üzerinde bir etkiniz olduğunu hissetmekte zorlanıyorsunuz. Yine de ortalama 4-5 saatlik oynanış süresinin sonunda damakta hoş bir tat bırakıyor. ■ ENGİN







- Hikayesi ilgi çekici olmayı oyun boyunca sürdürüyor
- Müzikleri özellikle başarılı



- Macera kısmı zayıf kalıyor

6+

Son Karar

Beklentiyi yüksek tutmazsanız şans verilebilecek oyunlardan.

TÜR: Macera | **YAPIM:** Frostwood Interactive | **DAĞITIM:** Frostwood Interactive | **DİJİTAL İNDİRME:** 20,50 TL (Steam) **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-137-rainswept

CELESTE

Zıplamak zor zanaat



Noyan The Geç Kalan

Sevgili arkadaşlar, oyun dışında nostaljik kitap ve filmler hakkında da mesajlarınızı her zaman beklerim. Son 1-1,5 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine gönderebilirsiniz, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları lütfen dikkate almayın. İndirimli ve heyecanlı oyunlarda, ilkbaharın ilk günlerinde, geç kalmadan görüşmek üzere.

Geçtiğimiz yıl dergi olarak atladığımız, önemini biraz geç anladığımız başarılı bağımsız yapımlardan biriydi *Celeste*. Cümleyi yazdıktan sonra okuyunca "bakın, tek geç kalan ben değilim, bu sefer OGZ dergisi olarak, ailecek gecikmişiz *Celeste* oynamak ve sayfalarımızda bahsetmek için" gibi bir anlam çıktığını fark ettim. Sadede, daha sonra da *Celeste*'e gelelim; bu şirin görünümlü platform oyununu Selam OGZ köşesine mesaj gönderen okuyucu dostumuz Doğu Şimşek yazmamızı önermişti, kendisine buradan teşekkür ederek tırmanmaya başlayalım bağımlılık yapıcı dağlara, tepelere.

Lara, Faith, bir de Madeline

İndirimden aldığım *Rise of the Tomb Raider*'da Lara Croft'la karlı buzlu zirvelere tırmanmaya ara verdiğimde Celeste'e girişince, *Mirror's Edge*'in Faith'ini de hatırladım, durmadan koşan zıplayan kadın karakterler grubundan. Bitmek bilmeyen tepelere zıplayan, minik ve piksel başkarakterimiz Madeline'i yönetirken "Lara'yı bitirseydim önce" veya "*Far Cry 5*'i de aldım ama daha giremedim" diye düşünmedim hiç. Son derece basit ve sade bir oynanış söz konusu: Dağın zirvesine tırmandığımız, bir ekrana sığacak bölümler var, üst kısma ulaşınca da bir sonraki ekrana geçiyor klavye veya gamepad'imizin ucundaki Madeline. Zıplama dışında, çapraz zıplama ve yüzeye tutunarak tırmanma şeklinde iki-üç temel hareketle geçiyoruz tüm bölümleri. Çilek toplama gibi ödüllerle süslenmesi de bir artı, ayrıca her bölüm biraz düşünmeyi de gerektiriyor ve iki-üç haraketlik platform oyununa göre zorluk epey yüksek düzeyde. Yardımcı ögeleri açarak devam etmeyi tercih ettim ben, iddialı ve hızlı bir oyuncu değilim tabii.

Yardımcı ögeleri veya başka bir deyişle, "yasal hileler"i kapatınca, boşluğa düşerek, çivilere takılarak, vb. birkaç farklı şekilde ve onlarca defa üst üste öteki dünyaya yolluyorsunuz Madeline'i. Neyse ki yükleme ekranı yok gibi bir şey, bir-iki saniye içinde başlangıç noktasına dönüp "hadi bir kere daha" diyorsunuz, ki oyunun beğendiğim özelliği, zirve noktası da bu tekrar tekrar, ısrarla denemeye teşvik eden yapısı oldu. Atmosferi ve halen anlayamadığım düzeyde övülen anlatımı da oynanıştan geliyor: Merak, umut, hayal kırıklığı, kendini bir amaca adama gibi duyguları yoğun şekilde yaşatıyor bu zorlu tırmanış. Ayrıca, kim olduğunu, zirveye tırmanma nedenini hiç bilmediğimiz Madeline'in öyküsü de, piksel ve karakterleri birbirinden farklı, renkli NPC'lerle, kısa cümleli diyalogları okudukça, yavaş yavaş ortaya çıkıyor. Eski, klasik tarz platform türünü sevenler, oyuncunun gözüne vura vura değil de, hissettirdikleriyle, hafif hafif anlatılacak bir öykü bekleyenler verdiğim nota bir-iki puan ekleyebilirler tabii. Şimdi tırmanışa geri döneceğim, biraz Lara Croft'la biraz da Madeline'le...



TÜR: Platform | **YAPIM:** Matt Makes Games | **DAĞITIM:** Matt Makes Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam), 49 TL (XBL), 89 TL (PSN), 20 dolar (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 7+ | **DAHASI İÇİN:** celestegame.fandom.com

7+

Son Karar

Basit oynanışı, ilerlemesi zor ve bağımlılık yapmaya müsait yapısıyla kayda değer bir platform.

80'LERDEN GELEN ADAM



1959'da yayımlanmış bir kitap okudum bu ay: The White Spider. 1938 yılında, Everest dağında bir zirveye tırmanmayı başaran, daha sonra Tibet'te Dalai Lama'yla dostluk kuran Heinrich Harrer'in sıra dışı deneyimini anlatan roman, bu zorlu dağcılık olayını gerçekçi bir dille ele almış.

OYNUYORUM

1. Far Cry 5 (PC)
2. Anthem (PC)
3. NHL 19 (PS4)
4. Assassin's Creed 2 (PS4)
5. Rise of the Tomb Raider (PC)

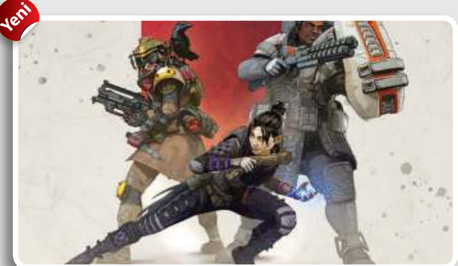
BEKLİYORUM

1. Days Gone (PS4)
2. The Division 2 (PC)
3. Judgement (PS4)
4. Anno 1800 (PC)
5. Rage 2 (PC)

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

EA DE ENTERESAN FİRMA. BİR OYUN DUYURUYOR, AYLARCA REKLAMINI YAPIYOR, SONRA ONUNLA AYNI AY SÜPER BİR ÜCRETSİZ OYUN ÇIKARARAK O PARALARI GÖMDÜĞÜ OYUNUNU BALTALIYOR. HOŞ ANTHEM PATLAMASAYDI O DA YÜRÜRDÜ DE OLMADI MALUM.

ÇOK OYUNCULU



Yeni

APEX LEGENDS
PC, PS4, X-ONE
PUBG'den daha hızlı Fortnite'tan daha ağır, işin içine farklı yeteneklere sahip karakterlerin girdiği ve takım çalışmasının, karakter sinerjilerinin en önemli şey olduğu bir battle royale oyunu kulağa nasıl geliyor? Çoğunluğun kulağına güzel gelmiş demek ki birkaç haftada on milyonlarca oyuncu kazandı.

Battlerite Royale (Yeni)
PC
Bir MOBA'yı alıp battle royale yapınca sonuç hiç de fena olmuyormuş.

Anthem (Yeni)
PC, PS4, X-One
Vadettiği şeylerin çoğunu yapamadı. Yine de sıkıntılarını görmezden gelebilen için güzel şeyler var içinde.

Insurgency Sandstorm
PC
Takım çalışmasının başarı getirdiği, taktikselliği ve aksiyonu yüksek bir FPS arıyorsanız aradığınız buldunuz.

Call of Duty: Black Ops 4
PC, PS4, X-One
Bu yıl CoD tek kişilik senaryosuz çıkış yapsa da çoklu oyuncusu bu kadar iyi olunca laf söyleyesimiz gelmiyor.

DayZ
PC
Şu hayatta DayZ'nin tam sürüme çıktığını da görmek varmış... Bir de düzgün çıksaydı...

Counter-Strike: Global Offensive
PC
Battle royale moduna kavuştu ve ücretsiz oynanabilir hale geldi. Yine de ücretsiz oynamayın ama. Malum, hileciler...

RYO (Rol Yapma Oyunu)



Yeni

KINGDOM HEARTS III
PS4, X-ONE
Oyunculuk hayatınızda Kingdom Hearts serisinin özel bir yeri yoksa veya KH3'e yalnızca Disney dünyaları nedeniyle ilgi duyuyorsanız sizi yalnızca "iyi" bir oyun karşılayacak. Öte yandan hikâyenin sonlanmasını yıllardır yana yakıla bekleyenlerdenseniz özellikle oyunun sonlarında tırnaklarınızı yiyeceksiniz.

Pillars of Eternity II: Deadfire
PC
İkinci oyun ancak ilki derecesinde iyi olmayı başarabilir sanmıştık, yanılmışız.

The World Ends With You - Final Remix
Switch
Hikâyesi acayip, oynanışı daha da acayip TWEWY'nin hem yenilenmiş hem zenginleşmiş hali.

Atom RPG
PC
Sıkı bir Fallout oyunu için illa Obsidian'ı beklemeyin siz de canım. Bağımsız yapımcılar âlâsını yapıyor.

Pokémon: Let's Go Pikachu & Eevee
Switch
Nihayet şu hayatta büyük ekranda, gelişmiş grafiklerle bir Pokémon oyunu oynamak nasip oldu.

Book of Demons
PC
Üzerine kart oyunu sosu dökülmüş, bol geyikli bir Diablo klonu. Türün güzel örneklerinden.

Freedom Force vs. the 3rd Reich (Klasik)
PC
Freedom Force'un biraz daha az bilinen devamı. Süper kahramanlarımız geçmişe gidip Nazilerle savaşıyordu.

AKSİYON



Yeni

GOD EATER 3
PC, PS4
Monster Hunter'ın bayraktarlığını yaptığı avcılık türü vardır ya, God Eater serisi bugüne kadar o türün sıradan bir temsilcisiydi. 3. oyunsa inanılmaz hızlı, inanılmaz çeşitlilik sahibi oynanışıyla türün Monster Hunter'dan sonra en çok adı anılması gereken oyunu olmayı başarıyor.

The Hong Kong Massacre (Yeni)
PC, PS4
Hotline Miami'yi alın John Woo'yla çarpın, eşittir The Hong Kong Massacre.

Rift Keeper
PC
Dead Cells'in izinden giden yerli yapım Rift Keeper roguelike yapısıyla hiç de fena bir iş çıkarmıyor.

Resident Evil 2
PC, PS4, X-One
"Mihenk taşıdır ama eskidir" diyorsanız Licker'lar aklınızı başınızdan almak için bekler.

Red Dead Redemption 2
PS4, X-One
Rockstar'ın bu kadar yıl bekletmesi boşuna değilmiş, açık dünya oyunlarından beklentilerimiz asla aynı olmayacak .

Yakuza Kiwami (Yeni)
PC, PS4
Kazuma Kiryu'nun hikâyesine adım atmadıysanız ne kadar çok şey kaçırdığınızı tarif edemeyiz.

Crackdown 3 (Yeni)
PC, X-One
Beklentiler suya düştü, sıradan bir aksiyon oyunu olarak çıktı. Terry Crews hatrına oynanabilir ama yine.

Çocukluğundaki haline bugünün oyunlarından bir tanesini oynatma şansın olsa hangisini verirdin?

1. *PC'deki ilk Tekken olan T7'yi oynayır, sittin senedir konsolda oyunuN her şeyini öğrenenlerin anasını ağlatırdım. - ONUR*
2. *Outlast. Muhahaha! - M. İHSAN*
3. *O zamanlar Vice City oynayan kendime GTA V'i gösterip ağzını açık bırakmak eğlenceli olurdu. - SABRİ*
4. *AC'nin Ezio üçlemesini küçükken oynamış olsaydım çok farklı meslek tercihlerim olabilirdi (mimarlık falan anlamında yani) - BURAK*
5. *PUBG Mobile vereyim, iyice dumur olsun velet :) Cep telefonu, mobil oyun, battle royale derken beyni yansın. - ENGİN*

Dijital bir felaket yaşandı diyelim, ilk kurtarmaya çalışacağın klasör/katalog ne olur?

1. *Steam kütüphanesi, tabii post apokalipste oynayabilmem şartıyla - EGE*
2. *Emülasyon klasörümü kurtardım mı zaten yedi nesil torun tombalağa yetecek kadar oyun kurtarmış oluyorum, en mantıklısı. - ESER*
3. *Yayınlanmışıyla yayınlanmamışıyla kalemimden çıkan her şeyi kurtarırım. - ONUR*
4. *Çizimlerimin olduğu klasör. Oyunlar bir şekilde sineye çekilir de çalışmalar asla. - EREN E.*
5. *7000 küsür parçalık, her oyun için sadece sevdiğim parça aranjmanları içeren oyun müzikleri klasörün. Yılların emeği var. - EMRE S.*

Oyunları beklemek zevkli mi, yoksa Apex Legends gibi aniden mi çıkıversinler?

1. *İkisinin arası. Oyunlar çıkışa 1-2 ay kala duyurulsa hem beklemek azap olmaz, hem de o heyecanı yaşamış oluruz. - İPEK*
2. *Zamanla alıştık mı kafayı mı yedik bilmiyorum da yıllara yayılan beklemeleri daha çok sever oldum. Hep FF XV yüzünden! - EREN E.*
3. *Aniden çıkan hiçbir oyunu oynamadığımı fark ettim şu an, demek ki beklemek iyiymiş. - ESER*
4. *Ne zaman bir oyunu beklesem hayal kırıklığına uğradığımdan pes ettim, direkt çıksınlar bence. - SABRİ*
5. *Beklemekten ziyade, para biriktirmek için önceden bir haber falan verseler iyi olur. - GÜLHİS*

STRATEJİ


Slay the Spire
PC
Kurtarın kendinizi klasik kart oyunlarından! Aşırı bağımlılık yapıcı yapısıyla Slay the Spire'a şans vermeyen bin pişman!


Thronebreaker
PC
"Geralt'sız Witcher hikâyesi mi olurmuş?" sorusuna kallavi bir yanıt. Hikâye odaklı bir Witcher oyununa daha hayır demek mi olur zaten?


Medieval Kingdom Wars
PC
Total War: Medieval III mü bekiyorsunuz? Eğer biraz düşük bütçelisi, biraz tam olmamışı da uyarsa buyurun.


Mutant Year Zero: Road to Eden
PC, PS4, X-One
Sevimli-karanlık bir görsellik, çekici bir dünya ve son derece başarılı XCOM'umsu oynanış. Yılın önemli stratejilerinden.



Galactic Civilizations II
PC
İlerlemiş yaşına rağmen, üstüne müthiş genişleme paketlerini de kattığınızda hâlâ 4x uzay stratejilerinin en iyilerinden.

FPS



Metro Exodus
PC, PS4, X-One
Yüksek beklentilerimizi bile aştı Exodus. Her açıdan bu kadar etkileyici bir tek kişilik FPS oynamayalı uzun zaman olmuştu...


Wolfenstein II: The New Colossus
PC, PS4, X-One
Tek kişilik FPS'lerin ihtişamını bize yeniden yaşattığın için teşekkürler Wolfy, teşekkürler Blazkowicz.


Battlefield V
PC, PS4, X-One
Etrafında dönen sosyal ve politik tartışmalar bir yana, oyunun kendisi gayet güzel. Bir de bittikten sonra çıkarsalarmış tam olacakmış.



Far Cry: New Dawn
PC, PS4, X-One
Çok acayip farklı bir Far Cry beklemiyorsanız, 5'in değişine, renkli kıyamet sonrası haline de okeyseniz neden olmasın?



Far Cry
PC, PS3, 360
Sonradan kallavi bir seriye dönüşen Far Cry'ın ilk adımı, aynı zamanda Crytek'in ilk işi. Hâlâ gideri var.

DÖVÜŞ, YARIŞ, SİM, SPOR



Ace Combat 7: Skies Unknown
PC, PS4, X-One
Nasıl da özlemişiz uçaklı bir oyun oynamayı... Ne çok simülasyon ne çok arcade olan Ace Combat 7 ilaç gibi geldi.


Super Smash Bros. Ultimate
Switch
Milyar karakter, aşırı eğlenceli dövüşler, sahane tek kişilik mod derken bekleneni fazlasıyla verdi. Bir de Nintendo online işini çözse...



Jump Force
PC, PS4, X-One
Hikâyesi yalan, sağlam tek kişilik modları yok. Öte yandan oynanışı, hele ki online oynuyorsanız çok keyifli.



My Time at Portia
PC
Hani onun kadar güzel değil elbette ama Stardew Valley'in 3 boyutlusu gibi bir şey oynamak isterseniz buyurun.



PC Building Simulator
PC
PC toplamak, bileşenlerle haşır neşir olmak, sorunlu makinelerin sorunlarını çözmek gibi uğraşların tuhaf bir keyfi var.

AYIN ALTIN OYUNLARI


APEX LEGENDS


METRO EXODUS


ACE COMBAT 7: SKIES UNKNOWN

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Gölgeleri bilmem de bizim sanki ikinden fazla kez öleceğimize dair bir his var içimde...

Mart '19	
Dead or Alive 6	1 Mart
ToeJam & Earl: Back in the Groove	1 Mart
Left Alive	5 Mart
Devil May Cry 5	8 Mart
Tom Clancy's The Division 2	15 Mart
One Piece: World Seeker	15 Mart
The Caligula Effect - Overdose	15 Mart
The Sinking City	21 Mart
Sekiro: Shadows Die Twice	22 Mart
Tropico 6	29 Mart
Assassin's Creed III - Remastered	29 Mart
Nisan '19	
Zanki Zero: Last Beginning	9 Nisan
Anno 1800	16 Nisan
Mortal Kombat 11	23 Nisan
Imperator: Rome	25 Nisan
Days Gone	26 Nisan



SANAL GERÇEKLİK


Déraciné
PSVR
Dark Souls, Bloodborne falan derken FromSoftware bunalmış olacak ki estetik tarafı güçlü, rahatlatıcı bir VR oyunu geliştirmiş.


Budget Cuts
Vive, Rift
VR olduğu için küçük çapını görmezden gelebildiğiniz oyunlardan değil Budget Cuts. Sapasağlam bir gizlilik-aksiyon oyunu.


Hellblade - VR Edition
Vive, Rift
Başarılı VR uyarlamalarının oyunun etkisini nasıl arttırdığı malum. Hellblade'in daha da etkileyici ve rahatsız edici olduğunu söylesek?


Astro Bot: Rescue Mission
PSVR
VR'ın platform türüne bu kadar yakışacağını bu oyunu görmeden önce tahmin etmemiz mümkün değildi.


Dark Eclipse
PSVR
"VR'da MOBA mı? 1 değil 3 karakter mi yönetiyoruz? Kaynak toplayıp kule dikme de mi var? Olmaz o!" diyenler yanılır.

MACERA & BULMACA



What Never Was
PC
Ücretsiz bir oyun için fazla iyi olduğunu düşünüyorsanız haklısınız. Asıl oyuna bir hazırlık, şahane de bir reklam adeta.


Return of the Obra Dinn
PC
Papers, Please'in yapımcısı bunca zamandır ne mi yapıyordu? Yeni bir efsane üzerinde çalışıyordu! Yetenekli, zeki, tutkulu yapımcı olmak böyle bir şey.


The Council
PC, PS4, X-One
Klasik macera türünün harika modernize edilmiş bir yorumu. Son bölümleri öncekilerin müthişliğini sürdüremese de yine de oynamaya kesinlikle değer.



Astroneer
PC
Erken erişimde ünlü olan hayatta kalma oyunlarından Astroneer maalesef tam sürüme iyi bir çıkış yapamadı. Kötü de değil ama.



Professor Layton and the Curious Village
DS
Ünlü serinin ilk oyunu kafa çalıştırır, şahane ara sahneleriyle sürükleyici bir hikâye anlatır.

BİR GARİP OYUN


Gris
PC, Switch
"F12 Simülatörü" tanımı yapılır Gris için. Her bir karesi sizi hayran bırakacak, estetik, bambaşka bir yolculuk.


while True: learn()
PC
Kedi dilini insan diline çeviri programı geliştirin, bir taraftan da programcılığın temel mantıklarını öğrenin.


Garden Paws
PC
Büyükbabanızdan kalan çiftlikte işe başlayın ve sonra canınız ne istiyorsa onu yapın. Ha ama şirin bir hayvansınız, o ayrı.


Equilinox
PC
Terapi etkisi yaratan ilginç bir oyun. Sade grafikler ve sade oynanış eşliğinde evime yön verip hayatın serpilmesini izliyorsunuz.



Tetris 99
Switch
"Ya yok artık, bir battle royale'ini yapmadıkları Tetris mi kalmıştı?" diye başına oturduk, kalkamadık...


PET SEMATARY
PET SEMATARY
GEL PİSİ PİSİ...
-ESER GÜVEN



Korku filmleriyle yatıp kalkan biri olarak şöyle bir geriye dönüp düşündüğümde zihnimde ciddi biçimde yer etmiş sahne sayısının ne kadar az olduğunu fark ettim. Ama ilk anda aklıma gelen birkaç sahneden özellikle ikisinin yeri çok ayrıdır: Bunlardan biri Ölüm Kitabı (Misery) filminde Kathy Bates'in James Caan'ın ayaklarını kırdığı, diğeriyse Pet Sematary filminde ufaklık Gage'in yatağın altında saklanarak komşu amca Jud'un aşil tendonunu kestiği sahne. İkisinin de Stephen King uyarlaması olması tamamen tesadüf efendim, neymiş ben bir King hastasıymışım da her şeyi beğeniyormuşum, yok öyle bir şey.

Hayvan Mezarlığı'nın ilk filmden tam 20 yıl sonra yeniden çekileceğini öğrendiğimde aslında aklımdan aynı anda hem olumlu hem de olumsuz düşünceler geçmişti. 1989 tarihli filmi ben çok severim, çok güzel bir korku filmidir ama kitaba da tamamen sadık kaldığı söylenemez. Kitabın sonu müthiştir ama filmi maalesef o sonu ciddi ölçüde baltalamıştı. Kitapta mezarlığa gömüldükten sonra dirilen hayvanların karakteri, filmde resmedilenden çok farklıydı örneğin. Gage'in şapka ve bastonlu hali, kitaptaki bazı isimlerin filmde olmaması vs. vs. derken bu liste uzayıp gider. Yani Hayvan Mezarlığı çok güzel bir film olsa da aslında başarısız bir uyarlamadır bana göre.

2019 tarihli Hayvan Mezarlığı'ndan tek istediğim ilk filmin kopyası olmayan, kitaba daha sadık ve daha korkutucu bir film olmasıydı ve o umudu korumaya da devam ediyordum. Ta ki son yayınlanan fragmanı izleyene kadar.

Evet bu sefer daha karanlık bir film izleyeceğiz, daha zıplatıcı sahnelerle dolu olacak, daha fazla korku öğesi bulunacak ama bir kez daha kitaptan çok uzak bir film olacak. Hayvan maskesi takan korkutucu çocukları bir kenara bıraktım, ölen çocuğu bile değiştirmişler yahu! Ama neyse, kedi Church çok daha iyi görünüyor, farklı şekilde olsa da tendon kesme sahnesi var ve hepsinden de önemlisi ilk filmin es geçtiği Wendigo'ya (bkz. kutucuk) da yer verilecek gibi duruyor. O yüzden



izlemeden de gömmeyelim şimdi, amacımız filmi tanıtmak :)

Yeni filmin yönetmenleri Kevin Kölsch ve Dennis Widmyer ve ikisinin de aslında Scream isimli TV dizisinin dışında pek de tecrübeleri yok. Böyle tanınmış bir filmin yeniden çekimini iyi kotarmayı başardılarsa isimlerini daha sık duyurabilirler ama tersinin de olabileceğini düşünmek lazım. Yeni filmde Louis'i Jason Clark (iyi seçim), Rachel'ı Amy Seimetz (eh işte bir seçim), Jud'u ise John Lithgow (çok iyi seçim) canlandıracak. Kedi iyi olmuş demiştim değil mi, en iyi casting Church resmen. Ne o öyle ilk filmde British Short Hair kullanmışlardı… Orijinal kapak resmindeki kediye de hiç benzemiyordu ayrıca.

Biraz umutsuz konuştum ama The Dark Tower'dan ağzı yanan biri olarak üfleye üfleye yaklaşıyorum Pet Sematary'e. "İyi ki üflemişim de hayal kırıklığı az oldu" mu dedirtecek, yoksa "helal size koçlarım, gelin alnınızdan öpeyim" mi dedirtecek, bunun cevabını 5 Nisan'da öğreneceğiz zaten.



YÖNETMENLER: Kevin Kölsch, Dennis Widmyer **OYUNCULAR:** Jason Clarke, John Lithgow

NEDİR BU WENDIGO?

Mary Lambert'in yönettiği 1989 tarihli film kitabın en önemli öğelerinden birini görmezden gelmişti. Tamam bu hayvan mezarlığının toprağında bir şeyler var, ama sebebi ne? Tüm hikâyenin o tekinsizliğinin altında yatan o gizemli güç nerede? İlk filmde bu soruların cevabı yoktu, işte o olmayan şeyin ismi Wendigo.

Wendigo ilk şeytanlardan biri, birçok Kızılderili kabilesine dehşet saçan, Hayvan Mezarlığı'nı lanetleyen yaratık. Tom Gordon'u Seven Kız ve Hayvan Mezarlığı romanlarının baş kötüsü.

Bu şeytan Kuzey Amerika'da dolaştığı süre içinde her tür yaratık ve canlı üzerinde hakimiyet sahibi olmuş, uyurken aralarında dolaştığı insanlara dokunarak onları yamyama dönüştürmüş. Asırlarla ölçülen yaşam süresi içinde bir dönem yolu Maine'e düşmüş ve burada Mikmak Kızılderililerin mezarına denk gelmiş. Sonradan Ludlow olarak bilinecek bu bölgedeki Kızılderili mezarını lanetlemiş Wendigo, öyle ki buraya gömülen cesetler bir gün içinde katil ve hatta yamyam olarak canlanıyormuş. Bunun dehşetli örneklerini yaşayan Mikmaklar, Ludlow'u terk ederek başka yere yerleşmişler.

King'in romanında (özellikle de kesilmemiş versiyonda) Wendigo'nun etkisi yoğun biçimde hissedilir. Jud'un Louis'e mezarı göstermesinin sebebi de odur, tırın Gage'i ezmesinin sebebi de. Onun sayesinde Louis gider ve Gage'i gömmeyi başarır, buna engel olabilecek isimlerin başına çeşitli olaylar gelmesi ve bunun başaramamaları hep Wendigo'nun eseridir.

Yeni filmin fragmanında kâğıt üstünde de olsa Wendigo'yu gördük, bakalım bu konuyu iyi işlemeyi başarabilecekler mi.



Games and Politics Sergisi

Sanatın oyun hâli

EREN ERYÜREKLİ

Bu yakınlarda yolu İstanbul'a düşeceklere harika bir sergi haberim var. Games and Politics isimli, küratörlüğünü Stuttgart Medya Akademisi'nde Oyun Tasarımı profesörü Stephan Schwingeler ve Goethe-Institut eş küratörleri Jeannette Neustadt-Grusche ve Sophie Rau'nun üstlendiği sergi biz oyun severlerin ilgisini fazlasıyla hak eden cinsten.

Benim basın ön gösterimine katıldığım serginin ana fikri video oyunlarının çeşitli sosyopolitik meseleleri ele alışlarını sergileyerek onları birer sanatsal deneyim haline getirmek. 20 oyunun yer aldığı gezici serginin İstanbul ayağında dikkatleri en çok çeken yapım This War of Mine tabii ki. Ama onun haricinde Democracy 3, Perfect Woman, Orwell, Coming Out Simulator, Papers Please ve diğer isimler de gayet önemli seçkiler olmuş. Spec Ops: The Line'a ait yapım belgeseliyse oyunun ardındaki düşünsel yoğunluğu daha iyi anlamamızı sağlamış. Irkçılık, ayrımcılık, savaşın insanlara olan etkileri, zenofobi, iş yaşamının yıkıcı tesiri, esir kamplarındaki sorunlar, özel hayatın mahremiyeti ve yozlaşan ahlak gibi temalar sergiye dâhil edilen oyunların başlıca dertleri arasındaydı. Özellikle bağımsız oyunlar üzerinden yürüyen bu cesur ve yaratıcı kısım sinemadaki bağımsız ve gişe filmleri ayrımını bizlere hatırlatıyor. Bu durum bize bir yandan milyon dolarlık Anthem, Destiny ve Apex Legends gibi eğlencelik ürünleri verirken diğer yandan da birkaç geliştiricinin kendi imkânlarıyla yapıp bizi sarstığı ufak oyunları önümüze sermekte. Serginin en büyük amacıysa bu kenarda köşede kalmış yaratıcı ve lafını sakınmayan eserleri daha büyük kitlelerle buluşturup onlarda bir sorgulama yaratmak. Politik bir meseleyi düşünüp bunu bir oyun formatında sokmak zor iş cidden ve illa ki tartışmaları da beraberinde getirecektir. Zaten bu tip oyunların en önemli işlevleri de tıpkı bir sanat eseri gibi ortaya bir fikir atıp tartışılmasına önayak olmak. Zira tartışma (kavga değil) fikirlerin olgunlaşıp toplumsal veya kişisel sorunlara çözümlerin bulunduğu bir alandır esasında. Bu açıdan politik altyapısı güçlü oyunların geniş kitlelere ulaşıp bireylere özgün bakış açıları kazandırmaları daha bir değer kazanıyor.

Elbette etkinlikler yalnızca sergiyle de sınırlı değil. Mart ayı boyunca Bahçeşehir Üniversitesi Oyun Laboratuvarı başındaki isim ve bizim de eski yazarlarımızdan olan Güven Çatak'ın önderliğinde çeşitli atölyeler ve söyleşiler düzenlenecek ki bunlardan en ilgi çekici olanı şüphesiz 16-17 Mart tarihlerinde düzenlenecek olan 36 saatlik Game Jam etkinliği. Özellikle genç oyun geliştiricisi arkadaşların bu ücretsiz etkinliklere katılmaları kendilerini geliştirmek adına büyük bir fırsat olacaktır. Games and Politics sergisi 16 Mart'a kadar ziyaretçilere açık.

CAPTAIN MARVEL'IN ÜSTÜNDEKİ KARA BULUTLAR DAĞILMIYOR

MCU'nun 21. filmi olacak olan Captain Marvel'ın işi cidden çok zor. Seride ilk kez kadın bir baş karakter olacağından ayrımcı çevrelerin filme saldırması ve SJW'lerin de çok agresif savunmaları ortamı bulandırmıyormuş gibi başroldeki Brie Larson'ın beyaz erkek gazetecileri hedef alan başına buyruk tweet'leri de önceleri 180 milyon $ olarak tahmin edilen açılış hasılatını 100 milyonlara indirmiş durumda. Rotten Tomatoes sitesi filmin yüzdesini bilinçli olarak düşüren internet trolleriyle savaşırken, bir yandan da feminist kitlenin ve kadınların filmi yeterince sahiplenmemesi durumu var. Heyecan yaratmayan fragmanlar da cabası. Ha filmin ön gösterimlerindeki yorumlar olumlu gibi. Tüm bu curcunanın sonunda internet yine filmdeki kediye tav olacaktır ama benden söylemesi.

QUEEN'DEN KRALİÇENİN HİZMETİNE

Anlaşılan o ki Oscar sahibi olmak bir Bond filminde yer almanızı garantiliyor. Bohemian Rhapsody'yle Oscar'ını kapar kapmaz başka projelerle adı anılan Rami Malek, 25. James Bond filminde kötü adam rolüne çok çok yakınmış. Siz ona kesin gözüyle de bakabilirsiniz. Yakın dönem Bond filmlerinde Javier Bardem ve Cristoph Waltz gibi Oscar'lı oyuncuları görmeye alışmıştık zaten. Filmin yeni yönetmeniyse True Dedective ve Maniac'tan hatırlanabilecek Cary Joji Fukunaga. 8 Nisan 2020'de de filmi izleyebileceğiz. Şahsi görüşüm Rami'nin rolün hakkını vereceği yönünde, esas adam Daniel Craig'se muhtemelen son kez Bond olacak.



TATİLE GİDİLMEMESİ GEREKEN TURİSTİK YERLER

10



DRACULA'NIN ŞATOSU (DRACULA SERİSİ)

Karpatların boğucu ve karanlık atmosferiyle bezeli ve medeniyetten uzak bu şatoda kültür ve tarih iç içe yaşıyor. Şatonun kalabileceğiniz pek çok odası, işkence görebileceğiniz zindanları ve karşılaşmanız durumunda sizi oldukça "sıcakkanlı" karşılayacak bir ev sahibi var. Yalnız yakındaki kasabadan alacağınız çeşitli kutsal nesneleri içeri sokmamanız ve yemeklere sarımsak katmamanız önemle rica olunur.

AMITY ISLAND (JAWS)

Muhteşem plajları ve masmavi deniziyle dillere destan olan bu tatil beldesi hayalinizdeki yaz tatili için biçilmiş kaftan. Köpekbalıklarınca parçalanmış insan uzuvları düzenli olarak denizden toplanmakta ve kasabanın ticaretine önemli katkı sağlamaktadır. Yat gezileri (burada popüler olan ismiyle Ölüm Turları), su sporları ve insanlarla "içli dışlı" olmayı seven sevimli hayvanlar da beldemizin vazgeçilmezlerinden.



9

8



YHARNAM (BLOODBORNE)

Eşsiz İngiliz mimari ve kültürünün muhteşem bir yansıması olan Yharnam şehri yılın özellikle bu döneminde ziyaretçilerin gözdesi olmaktadır. Dost canlısı halkın her türlü yardımınıza koştuğu şehrin manzarası da bu periyotta bir başka güzel, sokakları bir başka kıpır kıpırdır. Karşınıza hangi köşeden ne çıkacağını bilemediğiniz sürprizlerle dolu bu güzide şehre uğramadan önce kan tahlili yaptırmayı unutmamanızda fayda var.

ORMAN KULÜBESİ (CABIN IN THE WOODS, EVIL DEAD SERİSİ, CABIN FEVER)

Taze orman havası gibisi yoktur. Aileniz, nişanlınız veya dostlarınızla sakin bir hafta sonu geçirmek istiyorsanız ormandaki lüks kulübelerimize buyurun. Özellikle tek başınıza çıktığınız yürüyüşlerde geriye dönmek istemeyeceksiniz zira her an karşınıza ilginç bir varlık, daha ilginç orman sakinleri ya da fark edilmeyen bir ayı kapanı çıkabilir. Bu gibi durumlarda tertemiz havada jogging yapma fırsatını kaçırmak istemeyeceksiniz.



7

6



MORDOR (THE LORD LORD OF THE RINGS)

Dağcılık zor olduğu kadar zevkli ve insanı güçlendiren bir hobi. Bu merakınızı en iyi giderebileceğiniz yerse tabii ki gri, sarp kayalıkları ve affetmeyen doğasıyla Mordor diyarı. Yerli halkın misafirperverliğiyle ünlü bu çorak topraklar yaz kış demeden ziyaretçileri çeken bir yapıya sahip. Doğal güzellikleri arasında, dik merdivenimsi yamaçları, karmaşık mağara sistemleri ve volkanik gücün eşsiz ihtişamını sergileyen Hüküm Dağı sayılabilir.

SILENT HILL (SILENT HILL SERİSİ)

Bu kış havadan kar yerine kül yağacak. İşte bu nadir fenomene tanık olabileceğiniz dünyadaki tek yer Silent Hill kasabası. Buranın yerlilerinin biraz ketum olduğu bir gerçekse de zamanla içinizi "ısıtacak" insanlara dönüşürler. Daimî doğal sis kasabaya bir huzur atmosferi verirken telefonunuzun hiç çekmemesiyse sizi tedirgin etmekten ziyade bunaltıcı şehir hayatından kurtuluşu müjdeleyen bir sükuneti getiriyor.



5

4



SKULL ISLAND (KING KONG)

Yıllardır burnunuzda tüten o enfes tropikal ada tatili artık bir adım ötenizde. Kafatası Adası başka yerde bulunamayacak flora ve fauna çeşitliliğine sahip, balta girmemiş ormanları ve uçsuz bucaksız kumsallarıyla tam bir yeryüzü "cennet"i. Ada sakinleri yalnızca insanlar da değil. Türlü çeşitli sürüngen, normalden "birazcık" büyük bir goril türü ve egzotik deniz canlıları bu unutulmaz seyahatin her adımında sizinle olacaklar.

JURASSIC PARK (JURASSIC PARK/WORLD SERİLERİ)

Tüm çocuklar dinozorlara bayılır. Peki bu hafta sonu onlara bu tarihöncesi canlılarla tanışma fırsatını neden vermeyesiniz? İster muhteşem T-Rex isterse de zekâ küpü Vileciraptor'lar olsun tüm canlılar son derece sakin ve insan canlısı bir tabiata sahipler. Isla Nublar ve Sorna adalarının doğal güzelliklerinden bahsetmiyoruz bile. Parkımız 7/24 hizmet vermekte ve güvenliğiniz için hiçbir masraftan kaçınılmamaktadır.



3

2



MAINE (STEPHEN KING ESERLERİ)

Eğer yaramaz ve uyumaya itiraz eden bir çocuksanız bu arkadaşların hışmına maruz kalmanız işten bile değil. Zamanında "Ahh Belinda" filminde bahsi geçen Dunganga, çocukları sepete atıp gitmesi, sonra da onları 'Dungangalaması' ile bir kuşağın psikolojisini bozmuştu. Adı var sanı yok kabilinde şekli belirsizdir.

OVERLOOK HOTEL (THE SHINING)

Mükemmel kış tatili için Overlook Hotel'den "ötesine" bakmayın. Muhteşem mimarisi, aydınlık koridorları, güler yüzlü personeliyle siz ve ailenizin huzuru için tüm konforları düşündük. Geniş odaları, rahatlatıcı banyoları, sürpriz animasyon gösterileri ve otele yakın labirent bahçesiyle Overlook Oteli karla kaplı dağların içinde bir inci gibi dikilmektedir. Yerel halkın ören yerlerinin üstüne yapılmış olmasıysa kültürel mirası korumak misyonumuzun en belirgin temsilidir.



1

David Fisher

KUSURLU VE MÜKEMMEL

İPEK ATAM

"Bu zamana kadar izlediğin her şey dâhil olmak üzere, seni son derece etkilemiş, içinde çok özel bir yere kurulmuş ve hep orada duracak olan bir yapım var mıdır?" diye soracak olsanız cevabım her zaman hazır bekler: Six Feet Under. Uçak yolculuğu sırasında sakin kalabilmek, iyi hissedebilmek için bile SFU izlemişliğim var. "Teması ölüm olan bir dizi seni nasıl rahatlatabilir ki?" diye sorarsanız da, "Fisher ailesinin arasında olmak bana huzur veriyor" diyebilirim. İşte bu deli ailenin en sevdiğim üyesi David Fisher'dan bahsetmek istiyorum bu ay burada.

David'i canlandıran Michael C. Hall, birçok kişi için "Dexter" olsa da, benim için David Fisher'la o kadar özdeşleşmiş bir durumda ki ondan başka hiç kimse olamıyor. Tabii bunda kendisinin 5 sezon boyunca David'i muhteşem oynamış olmasının da payı var şüphesiz. David'i aramızda yaşayan biri olarak algılıyorum hâlâ ben.

Fisher ailesinin ortanca çocuğu olan David, ilk ve üçüncü çocuk arasında kalmış, onlar kadar ilgi görememiş, klasik "ortanca çocuk sendromu"ndan biraz mustarip gibi gelmiştir bana hep. David, hep bir sevgi ve şefkat arayışı içerisinde olan ama bunu asla belli etmeyen, duygularını -özellikle ailesinden- ustalıkla gizleyen bir adam. Aslında içten içe hukuk okumak isteyen David, babasının ölümü sonrasında aile işi olan cenaze evi işletmeciliğini devralsa da, aile geleneğini devam ettirmek ve asıl yapmak istediği iş arasında sürekli gidip geliyor. Bu sırada ölümle iç içe olmak istemediğini ve bu işi yapmayacağını açık açık dile getirebilen ağabeyi Nate'le de sürekli didişiyor. Ama burada kızdığı kişi Nate değil, kendisi aslında. İstemediği bir şeyi kesin bir şekilde reddedemiyor oluşuna sinirleniyor daha çok. Hayatıyla ilgili "net" olamıyor çünkü bir türlü.

David, dini inancı olan ve biraz da geleneksel biri aynı zamanda. Eşcinselliğini kabullenme ve içselleştirme süreci pek kolay olmamış bu sebeple. Belli bir yaşa kadar ilişkilerini gizli yaşayan David'in ailesine açıldığına ve kendini tamamen kabullendiğine şahit olduğumuz sahneler gerçekten oldukça vurucu. David bu kabullenişten sonra çok daha özgüvenli, güçlü ve tutarlı biri haline geliyor.

Her ne kadar ölümle iç içe yaşasa da bunu "iş" olarak görüp kendi ölümü üzerinde pek de düşünmeyen David, yaşadığı bir kaçırılma olayı sırasında ölümle burun buruna gelince kendi ölümlülüğünün biraz fazla farkında olan insanların cehennemine katılmış oluyor. Eh böyle olunca da post travmatik stres bozukluğuyla birlikte panik ataklardan anksiyete krizlerine koşması kaçınılmaz oluyor tabii. Yaşadığı bu korku dolu dönemi atlatmasıysa muhteşem bir metaforla gerçekleşiyor: Rüyasında, kaçtığı ve korktuğu kişinin yüzünün bir anda kendi yüzüne dönüştüğünü görüp, kendisine sarılıyor. Bu rüyadan sonra nihayet David yavaş yavaş iç huzura kavuşuyor. Onunla beraber bir süreliğine de olsa izleyici (en azından ben) de...

David Fisher, bana göre "kurgulanmış bir karakter" değil. Aksine; gerçek, hepimiz gibi kusurları, sinir bozucu huyları olan bir insan. Onu bu kadar unutulmaz hale getiren ve bu sayfaya taşıyan da tam olarak bu (bir de benim yoğun sevgim tabii).



ÖLÜLERLE KONUŞMAK

David Fisher'ın en ayırt edici özelliklerinden biri, açık tabut için hazırladığı ölüleri bir anda karşısında görmesi ve onlarla sohbet etmesiydi. David bir yandan ölünün bedeniyle uğraşırken, bir yandan da karşısında ölünün, hayatta ve sağlıklı bir haldeki görüntüsü olurdu. Bu görüntü kimi zaman onu yargılar, eleştirir, kimi zamansa hayatla ilgili ahkâm keserdi. Diyaloğun içeriği David'in hayatının gidişatına paralel olurdu. Tabii konu Six Feet Under olunca bu diyalogların ne kadar anlamlı olduğundan söz etmeme de gerek yok.

DAVID & KEITH İLİŞKİSİ

David'in 5 sezon boyunca Keith'le yaşadığı inişli çıkışlı ilişki, kendi iç çatışmalarıyla paralel giderek, en sonunda huzurlu ve sakin bir ilişkiye evriliyor. Kanımca dizide yaşanan ilişkiler içerisinde en sıcak ve gerçek ilişki David ve Keith'e ait. Hatta homofobik insanlara bu ilişkinin izletilmesi, bir nevi tedavi yöntemi bile olabilir, o derece güzeller. David, sevgi, şefkat ve önemsenme ihtiyacını Keith'le yaşadığı ilişkide buluyor, ayrı oldukları dönemlerde de, ne kadar denese de onu unutmayı başaramıyor (İyi ki!).



RITCHIE BLACKMORE

Klasik müziği kıskanan bir rock and roll efsanesi

EGE SAĞIN

On bir yaşındayken babası ilk gitarını hediye edip "Düzgün öğreneceksin ha ona göre!" dediği için klasik gitar dersleri alırken küçük Richard'ın biraz tatminsiz olduğunu düşünebiliriz. Zira o, daha sonradan da defalarca söyleyeceği gibi sadece çılgınca gitar çalmak ve gürültü yapmak istiyordu. O gün o küçük çocuğa dünyanın en şöhretli hard rock gruplarından birinin kurucu üyesi olacağını, Rock and Roll Hall of Fame'e alınacağını ve pek çok müzisyene hatta müzik akımına ilham olacağını söyleseydiniz ne düşünürdü acaba? Bu soruyu bir röportajda muhtemelen yanıtlamıştır ama henüz OGZ'ye röportaj vermediği için "Bunu asla bilemeyiz…" diye bırakalım.

Şahsen abartıldığını düşünsem de Deep Purple'ın müzik tarihindeki yeri ve küresel şöhreti yadsınamaz. İşte Ritchie Blackmore da bu grubun kurucu üyelerindendi ve Rock and Roll Hall of Fame'e de bu özelliğiyle girdi. Grubun ilk yıllarında fazla egemenliği olmadığı için etkisini hissettiremese de 1970'te yayınlanan In Rock albümüyle birlikte hem etkisini grubun müziğine yansıttı hem de grubun patlama yapmasını sağladı. Progressive ve psychedelic olan müziklerini klasik hard rock'a doğru zamanda taşıyınca bir anda büyük şöhret ve bitmek bilmez turneler hayatını değiştirmişti.

Bu turnelerin sonuysa pek iyi olmayacaktı zira grubun o muazzam başarı dönemindeki solisti Ian Gillan onunla tartışıp gruptan ayrılırken basçısı Roger Glover da onun ısrarıyla gruptan atılıyordu. Klavyeci Jon Lord bu durumu "rock and roll tarihinin en büyük utancı" olarak yorumlamıştı. Bir sene sonra Stormbringer albümü çıkarken Ritchie Blackmore bu kez ekibe yeni katılan ve bizzat seçtiği David Coverdale'ın getirdiği etkiden nefret ettiği için grubu terk eden isim oldu. Bu ayrılık benim için güzeldi zira en sevdiğim müzik grubu olan Rainbow'un kuruluşuna ön ayak oldu.

Çello çalmaya başlayan ve bu dönem kişisel vaktinin 4'te 3'ünü klasik müzik dinleyerek geçiren Blackmore, Orta Çağ ve Barok müzik etkisinde bir hard rock grubu kurdu. Rainbow, Ronnie James Dio efsanesinin vokalleriyle de desteklendiğinden muhteşem bir iş ortaya çıkarıyordu. Fakat Ritchie Blackmore marjinal biriydi. Asla klasik müziğin seviyesine erişemeyeceğini bilse bile klasik müzikle süslediği hard rock seslerine bir yandan sevdiği pop müzik sesleri eklemek istiyordu. Bu popülist akımdan rahatsız olan Dio grubu terk etti ve Blackmore listelerde fırtına gibi esen şarkılar üretmeye devam etse de grup asla büyük şöhrete erişemedi. Buna rağmen Blackmore, müzik uzmanları tarafından metal/klasik füzyonunun en önemli müzisyeni ve 80'lerin ortalarında ortaya çıkan "guitar shredder" tarzı gitaristlerin de öncüsü olarak kabul edilmeyi başardı.

Klasik müziğe âşık ve pop müziğe göz kırpan bu hard rock üstadının son projesiyse 1997 yılında o zamanlar sevgilisi, şimdiyse eşi olan Candice Night'la kurduğu folk rock grubu Blackmore's Night oldu. Yine bence muazzam eserlere imza atan grup bu kez folk ağırlıklı olarak Blackmore'un klasik müzik sevdasını gözler önüne seriyordu. Blackmore, son yıllarda biraz elektro gitar katmaya başlasa da grubun müzik hayatı boyunca genellikle akustik gitar kullandı. Özellikle Britanya halk ezgilerinden hoşlananlara kesinlikle tavsiye ediyorum.

Biri efsane olan, diğer ikisiyse kendi türlerinde en önemlilerinden sayılan üç grup kurarak rock müzik tarihine biraz geçimsiz, klasik müzik sevdalısı bir gitar virtüözü olarak adını yazdıran Ritchie Blackmore, eserlerine kulak verilmesi gereken bir efsane. Özellikle genç gitarist okurlarımıza şiddetle öneririm.

ÇAPKIN GİTARİST

Ritchie Blackmore'un tam 4 kez evlendiğini biliyor muydunuz? İlk 3 evliliği kısa sürse de ilk evliliğinden bir oğlu oldu. Candice Night'laysa işi sağlam tutup tam 15 sene nişanlı kaldıktan sonra 2008 yılında evlendi. Ondan da bir kızı ve bir oğlu bulunuyor.

DENGESİZ SOLOLAR

Mevzu bahis çok sevdiğim bir müzisyen olunca araya girmeden edemedim. Teknik açıklamasını yapamayacağım için affedin ama Blackmore'un karman çorman bir gitar solosu tarzı vardır ve bu tarza bayılıyorum. Nasıl diyeyim, gitar solosunun olduğu belli bir alan var ve soloların notaları normalde belli yerlerdedir. Blackmore'sa hiç sallamaz bunu, ölçü başlamadan hızla soloya girer, bu hızlı kısmı alakasız bir yerde bitirip nota sayısını azaltır, garip garip hızlanıp yavaşlar, ölçü bitmeden veya bittikten çok sonra solosunu sonlandırır falan. Yanlış geliyor kulağa, başkası yapsa şarkının içinde çok alakasız durur ama işte Blackmore deha bir gitarist, uyuyor bu garip tarzı şarkılara. Uymakla da kalmıyor, güzellik, özellik, karakter katıyor onlara. Adamın hal ve hareketleri de bir dengesiz öte yandan, aksi bir müzik tarzı beklememek gerekir zaten. ■ ÖMER

EFSANENİN GİTARLARI

Ritchie Blackmore'un kariyeri boyunca kullandığı gitarlardan bazıları şöyle:

- Gibson ES-335
- Fender Startocaster
- Fender Telecaster Thinline

EMRE SÜMER

YÖNETMEN: Rich Moore, Phil Johnston **SESLENDİRENLER:** John C. Reilly, Sarah Silverman, Gal Gadot, Taraji P. Henson **IMDb NOTU:** 7,2

RALPH BREAKS THE INTERNET

Her şey eskiden daha güzel(miy)di

Öncelikle şunu belirteyim ki, yıllardır beklediğim üç animasyon filmine de sinemada gidemedim arkadaşlar: How To Train Your Dragon 3, Lego Movie 2 ve Ralph Breaks The Internet. Çünkü animasyon filmleri sinemalara artık sadece dublajlı olarak geliyor, orijinal dilinde izleyemiyorsunuz. Başka şehirlerde durum nasıl bilmiyorum ama İzmir'de artık tamamen böyle. Bununla ilgili kaç farklı yere yazdıysam da kimse beni adam yerine koyup cevap bile yazmadı. Ben de bu durumu protesto ettiğimden sadece dublajlı gelen bütün filmleri evimde izleyeceğim (fare dağa küsmüş). Yıllardır heyecanla beklediğim Ralph de böyle oldu ne yazık ki…

Filme dönecek olursak, ilk film beni kara sevdaya düşürecek kadar retro oyun kültürüne değiniyordu, bu filmse internet kültürüne. İşte filmin temeli de aslında bunun üzerine kurulu, Ralph hayatımızın değişime kapalı, standart, monoton fakat huzurlu tarafını temsil ederken Vanellope sürekli değişmek isteyen ve heyecanlı tarafını simgeliyor. Biz de Vanellope'nin bu değişim arayışı esnasında ikilinin dostluklarının sınanışını izliyoruz. E tabii bu da bizi hayli duygusal sahnelere götürüyor.

The Emoji Movie'nin aksine film internet kültürünü pek güzel kullanmış. Koca bir metropolü andıran internet dünyasında ikilimiz eBay binasında açık arttırmalara giriyor, spam linklere tıklayarak şehrin tehlikeli varoşlarına adım atıyor, mailleri taşıyan Gmail metrosuna biniyor, çevrimiçi oyunlarda eşya kasıyor ve daha bunun gibi pek çok sahneyle bizim gibi internet jenerasyonun yüzünü güldürmeyi başarıyor. Özellikle de Vanellope'nin Disney binasına gidip kendinden biraz farklı olan prenseslerle zaman geçirdiği kısımlar gerçekten filmin en başarılı ve en komik yerleri olmuş.

Ne var ki Ralph'in eski kafalılığını kendine benzeten biri olarak filmin retro mizahından çok internet mizahına yönelmesi beni biraz hayal kırıklığına uğrattı diyebilirim. Gerçi yanlış olmasın, Sonic, Frogger, Zangief, Pac-Man gibi pek çok retro karakterin misafir olduğu sahneler var gene, fakat bu sefer filmin merkezi değiller. Film boyunca da Ralph'in bu eski kafalılığı yüzünden sürekli olarak ortalığı birbirine katması filmin şu mesajı verdiğini düşündürdü bana: Değişmek, geçmişi geride bırakmak zorundasın. E bu da benim gibi bir adamı biraz üzdü tabii.

Elbette bu bahsettiğim sadece kişisel hissiyatım, filme bu yüzden kötü bir not vermek doğru olmaz. Ne de olsa önümüzde örneği pek olmayan, retro ve internet kültürü barındıran, yer yer komik, yer yer duygusal, gayet de zevkle izlenen bir film var. Tek sıkıntısı ilkinin azıcık gölgesinde kalması o kadar.

EDİTÖRÜN NOTU: Değişim cidden acı veriyor, izlerken bile. ★★★☆☆



YÖNETMEN: Otto Bathurst **OYUNCULAR:** Taron Egerton, Jamie Foxx, Ben Mendelsohn, Eve Hewson **IMDb NOTU:** 5,3





ROBIN HOOD

Sinemanın emniyet supaplarındandır Robin Hood. "Hele bir Robin Hood da biz çekelim yeğenim" diyerekten 30'dan fazla kez filme çekilmiştir. Rahmetli Robin'in kemiklerini sızlatacak şekilde fakirin cebindeki üç kuruş bilet parasını alıp zengin yapımcıya verme aracına dönüşmüştür.

İşte bu 2018 versiyonunda Robin bir halk kahramanı olana kadar geçen süreçte sivil halkın tepkisini günümüz sivil olaylarıyla eşleştirmeye çalışmış. Bu uğurda da hayli garip bir kostüm seçimi yapılmış. Hipster bir rahipten, şekil berelerden, kotlardan bahsediyorum. Otomatik kumar masaları da cabası. Peki milletin mum ışığında oturup atının sokağa sıçtığı ortamda bunlar inandırıcı geliyor mu?

Filme karşı yurtdışında net bir nefret var, bunu da filmin dini ve kiliseyi şeytanlı metal müzik kliplerinde oynatılacak kadar kötü göstermesine bağlıyorum. Tabii Robin'in kalbine ok saplandığı zaman Battal Gazi gibi yürüyüp gittiğinde falan "ya yok ebesinin oku" diyorsunuz ama bundan çok daha kötü filmler izledim yani Eren sağ olsun. **EMRE S.**

EDİTÖRÜN NOTU: Fakir seyirciden alıp zengin yapımcıya da veremeyen film. ★★☆☆☆

YÖNETMEN: Julian Schnabel **OYUNCULAR:** Willem Dafoe, Rupert Friend, Oscar Isaac **IMDb NOTU:** 6,9

AT ETERNITY'S GATE

Hayatımın çoğunda yarı zamanlı bir sanat üreticisi oldum, daha sabi sübyan iken ninja tosbağa sevdasından kendi sanatçı isimli mutant karakterimi çizmiş ve kesmediği diğer kulağına üç kere Van Gogh demiştim. Kendisinin sıkı bir sevicisi olmuştum. Evin salonunda ajandalara karalamalar yapan şahsım büyüyüp ergenleştikçe dönüştüğüm it, Vimcent'in sanatından çok deliliğini ve o zaman fark edemediğim ileri görüşlülüğünü bir şekilde sevmişti.

Mevzumuza gelecek olursam At Eternity's Gate'i de sanırım bu yüzden pek sevdim. Filmde Vincent'ın ruhsal olarak en kötü dönemleri konu edilmiş. Tabii ki Willem Dafoe da elinden geleni ardına koymamış. Ayrıca Vincent odaklı hikâyeye ara ara katılan değerli yan karakterler filmin tadından yenmemesi durumunu iyice arttırıyor. Ayrıca gerçekten kıyak oyuncu Dafoe ve bu krizleri güzel bir kurguyla (ses kullanımı gerçekten inanılmaz) anlatan filmin yönetmeni Julian Schnabel'den de binlerce kez Allah razı olsun. **EMRE K.**

EDİTÖRÜN NOTU: Depresyonunuzu küçümsemek ister misiniz? ★★★★☆



YÖNETMENLER: Bryan Singer, Dexter Fletcher
OYUNCULAR: Rami Malek, Lucy Boynton
IMDb NOTU: 8,1



BOHEMIAN RHAPSODY

Bence Bohemian Rhapsody ortalama üstü kalitede iyi bir film ama ödül adaylıkları bilmemneler. O kadar da değil. Zaten bence yapımcılar da o adaylıklara şaşırmışlardır. Filmin amacı sadece Queen sevenlerin gönlünü fethetmekti. Peki bunu başarıyor mu? Vallahi zaten aşırı büyük bir Queen hayranıyımdır, film aşkımı tavan yaptırdı, sinema salonunda bağıra çağıra şarkı söylememek için kendimi zor tuttum... Yani evet, yapmak istediğini dibine kadar başarıyor.

Queen'i 70'lerin başında ilk kurulduğu zamandan alıyor, 85'teki Live Aid konserine kadar grubun ömründeki en önemli gelişmelere şahit oluyoruz. Elbette sansasyonel kişilik Freddie başrolde ancak diğer üçünü de dışlamıyor film. Ayrıca Freddie'nin özel hayatıyla Queen'in kendi macerası arasında da güzel bir denge tutturulmuş. Freddie-Austin ilişkisinin biraz yüzeysel işlendiğini düşünüyorum, ikilinin bağı gerçekte burada şahit olduğumuzdan daha güçlü ama öte yandan grup elemanları arasındaki kimya şahane. Filmin bir diğer başarısı da 15 yıllık bir süreci 2 küsur saate olabildiğince dengeli ve sürükleyici aktarabilmesi. Oyunculuklar özellikle harika, Malek bence aldığı ödülleri sonuna kadar hak ediyor. Freddie'nin özgün jestlerini ne kadar çok çalışıp özümsediğini çok net hissediyorsunuz.

Ciddi bir biyografi değil bu, gerçekte olanlarla tutarsızlıklar var o yüzden ama takmamalı böyle şeylere böyle bir filmde. Konser gibi izleyiniz. **ÖMER**

EDİTÖRÜN NOTU: Mükemmel bir film değil ancak Queen'i az ya da çok seviyorsanız kendinizi bu filmden mahrum bırakmayın. ★★★☆☆



EMRE KARAOĞLU

YARATICILAR: Jeremy Slater, Steve Blackman **OYUNCULAR:** Ellen Page, Tom Hopper, Robert Sheehan, Aidan Gallagher
IMDb PUANI: 8,4

THE UMBRELLA ACADEMY

Marvel gider başkası gelir

Daha çok My Chemical Romance'in solisti olarak tanınan Gerard Way'in yazdığı, şahsi favori yazar-çizerlerimden Gabriel Bà tarafından üretilmiş ve 2007'de Dark Horse Comic tarafından bizlere sunulan The Umbrella Achademy de artık Netflix üzerinden tüketmeye hazır hale gelmiş durumda. Hatırlarsanız hikâyenin Suicide Suit ve Dallas isimli iki kitabı dilimize de çevrilmişti. Eisener ödüllü, en az Way kadar gotik ve açık bir Grant Morrison hayranlığı besleyen seri, döneminde pek ilgi görmüş ve kendini klasik grafik kitapların arasına sokmuş bulunmakta. Hikâye ve ekip kendi kulvarında çok özgün olmasa bile, karakterleri ve durumlara yaklaşımları kendi içinde oldukça özgün olan The Umbrella Academy (evet ilginç bir tabir oldu), popüler kültürde kendine has bir yer potansiyeli taşımasından kelle Netflix dizisi olarak karşımıza çıkmazsa pek şaşırırdım zaten.

Dizide son zamanların olmazsa olmazı renk ve cinsiyet değişimleri kimseyi şaşırtmayacak şekilde uygulanmış. Bu uygulama tabii ki bazı açılardan normal ama bence esas sorun son zamanlarda yeni üretimlerin nadirliği, türlü para kaygıları ve ESYEYAPTEKSUN tekniği dediğim teknik (eskiyi yeni yap tekrar sun). Bu duruma da nasıl alıştık değil mi?



Dizi oldukça iyi çekilmiş, güzel montaj numaraları denenmiş ve renk seçilen paleti hikayeyle oldukça iyi bütünleşmiş. Dövüş koreografileri beni pek sarmadı, açıkçası kamera açılarıyla kotarılmaya çalışan birkaç sahneden sonra bu düşünceye saplanmış da olabilirim. Karakterlerin tema müziklerinde hafif basitlik olsa da sahneler için seçilmiş şarkılar oldukça başarılı. Oyuncu seçimleri son dönem Amerikan dizilerinden pek farklı hissettirmese de yine kendi içinde yerine cuk oturan taşları mevcut.

Sir Reginald Hargreeves tarafından evlatlık edinilen yedi süper güçlü çocuğun bir ekibe dönüştürülmesi ve bu duruma yaklaşımları geçmiş, gelecek ve bugün olarak bizlere sunuluyor. Karakterler sıradan bir süper kahraman takımından farklı değil ama burada durum onların hangi hikâyelerini dinlediğimiz kısmında değişmeye başlıyor. Sir Hargreeves (zamansız) ölümüyle yıllar sonra tekrar buluşan kardeşlerin aralarındaki husumetler, dünyanın (tabii ki) tehlikede olmasıyla bizim adımıza renkleniyor. Kısaca X-Men hikayelerinde pek fazla göremeyeceğimiz bir anlatıma sahip olan hikâyede, işlerin çirkin boyutlarına giriyoruz. Bu durum, yazarın da gizlemediği Grant Morrison etkisinde kalmış olmasından dolayı.

Netflix'in yakın zamanda elinden bıraktığı Marvel ürünlerinin yerini doldurmak adına attığı ilk adımlardan biri gibi hissettiğim Şemsiye İlkokulu, dizi olmamalı mıydı dertlerinde değilim ama çizgi romanın eline su dökememesi gibi bir gerçek var. The Umbrella Akademy'de kardeşler kardeşleri kırarken kim haklı kim değil davasına ben pek kendimi veremedim ama sokakta birkaç gence kulak misafiri oldum, dizi hakkında bölünmüşlerdi. Demek ki Netflix amacına bir şekilde ulaşmış, ne diyelim helal olsun.

EDİTÖRÜN NOTU: Netflx, elinde tutamadığı Marvel dizilerinin yerini doldurmaya çalışıyor, bu çalışma da olumlu meyveler veriyor. ★★★★☆

YARATICILAR: L. Headland, N. Lyonne, A. Poehler **OYUNCULAR:** Natasha Lyonne, Charlie Barnett, Elizabeth Ashley **IMDb NOTU:** 8,1 **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix



RUSSIAN DOLL

Orange Is The New Black'le tanınan Natasha Lyonne'un başrolünde ve senaryo ekibinde yer aldığı, romantik ve hafif de fantastik bir komedi Russian Doll. Uzun soluklu ve başarılı bir diziyle ün kazanan bir oyuncunun ayrı bir projeye girişmesindeki riskini diziyi izlerken fark ettim: Özgünlük, farklılık gibi konularda sorun olabiliyor. Eroin bağımlılığı ve cezaevi mahkumiyeti dışında, Nicky karakterini çok andırıyor Nadia; hazırcevaplığı, bencil olurken bile sevimliliğini sürdürebilmesi, bilgiç bilgiç konuşması gibi göze batan özellikleriyle.

Yarım saatten kısa süren toplam sekiz bölüm dizi, ki kısa tutulması fazla ayrıntıya, derinliğe sahip olmayan masalsı öykünün tadında kalmasını sağlıyor. Nostaljik komedi Groundhog Day'e benzeyen bir konuya sahip: Nadia, tekrar tekrar ölüp aynı ana geri dönüyor. Nasıl ve neden sorularının peşinden izleyiciyle birlikte giderken, kendisiyle aynı durumdan mustarip Alan'la tanışıyor. Neyse ki fazla uzamayan romantik sahneler, son bölümlerde hafif tempo kazanan olaylar ve Nadia'nın çocukluğuna geri dönüşleri gibi ilâve yan öykücüklerin de eşliğinde, son iki-üç bölümü gülümseyerek seyrettirmeyi başardı bana. Yan karakter, "At"ın kapanış sahnesindeki görüntüsü de eğlenceliydi. ■ **NOYAN**

EDİTÖRÜN NOTU: Uzun yıllar sonra hakkında konuşulacak bir yapım değil ama oyunculukta kendini kanıtlamış Natasha Lyonne yazarlık ve yönetmenlik girişiminde başarı göstermiş. ★★★☆☆

YARATICI: Laurie Nunn **Oyuncular:** Asa Butterfield, Emma Mackey, Ncuti Gatwa, Gillian Anderson **IMDb Notu:** 8,5 **Yayınlandığı Kanal:** Netflix



SEX EDUCATION

Sempatik ve kendi halinde bir hayatı olan Otis'le birbirinden enteresan arkadaşlarının hikâyesini anlatan Sex Education'ın ilk sezonu Netflix'te yayınlandı. Her şeye burnunu sokmayı seven seks terapisti annesi sayesinde yaşıtlarına göre cinsellik konusunda ayrıntılı bilgiye sahip olan Otis, okulun en popüler kızının bunu fark etmesi sonrasında onunla kurduğu ortaklık sonucu para karşılığında bilgisini paylaşmaya başlıyor. Moordale kasabasında ergenlik çağındaki gençlerin problemlerini çözmeye çalışan Otis bir yandan da kendi sorunlarıyla yüzleşiyor.

Son zamanların gereksiz önem verilen politik doğruculuk muhabbetinin tavan yaptığı Sex Education'da her ırk, karakter ve cinsel yönelime sahip zorlama bir kişinin olması işin doğallığını bozuyor ancak rahatsız etmiyor. Farklı hikâyesiyle güzel başlayan dizi sezon sonuna doğru sıradan bir gençlik dizisi kıvamına dönse de eğlencesinden fazla bir şey kaybetmiyor. Güzel zaman geçirmek için ideal, kıyafetlerin renk tonundan çekilen mekânlara kadar cıvıl cıvıl, çerezlik bir dizi. ■ **ARES**

EDİTÖRÜN NOTU: Deneyim gerçekten abartı mıdır? Belki de almamız gereken eğitim budur. ★★★★☆



YÖNETMEN: Jonas Åkerlund
OYUNCULAR: Mads Mikkelsen, Vanessa Hudgens
IMDb NOTU: 6,3
YAYINLANDIĞI KANAL: Netflix

Polar

Başrollerinde Mikkelsen ve Hudgens'ın yer aldığı film kendini pek de ciddiye almayan, eğlencelik bir yapım. Yer yer kara mizahın öne çıktığı, aksiyon sahnelerinin doyurucu olduğu iki saatlik bir film izlemek istiyorsanız kaçırmayın derim. Bununla birlikte ne hikâyeye ne de karakterlere bağlanma ihtimaliniz olduğunu düşünmüyorum. Hatta çoğu karakter aynı film dünyasına ait değilmiş gibi kopukluklar vardı.

Kahramanımız Duncan Vizla, emeklilik yaşı gelmiş bir suikastçı ve bağlı olduğu şirkete de uzun yıllar boyunca hizmet etmiş. Ancak çalıştığı suikast şirketi Vizla'ya emeklilik parasını ödemek istemiyor ve bu sebeple peşine genç ve dinamik suikastçılar gönderiyor.

Vizla'nın hikâyesi pek çok açıdan düşük bütçeli John Wick gibi, ancak duygusal olarak pek yüklü değil. "Sanki John Wick'in hikâyesi duygu dolu ya" dediğinizi duyar gibiyim, ama düşünün işte, o çizginin bile altında kalmış. Kahramanımızın bana anımsattığı bir diğer kurmaca isimse Behzat Ç. oldu. Tarzı ve içe kapanık yapısıyla yer yer Behzat Komiser'i de anmadım değil.

John Wick falan dedim diye Gun-Fu beklentilerine girmeyiniz efendim. Aksiyon o kadar da üst düzey değil, daha ağırbaşlı ama yine de izlemesi keyifli. ■ **YASİN**

EDİTÖRÜN NOTU: Fakir adamın John Wick'i. ★★★☆☆

YÖNETMEN: Jeremy Carver **OYUNCULAR:** Diane Guerrero, April Bowlby **IMDb NOTU:** 8,8 **YAYINLANDIĞI KANAL:** DC Universe



DOOM PATROL

Sıra dışı süper kahramanların fantastik ötesi maceralarına sıcak bakıyorsanız Doom Patrol'u kesinlikle izlemeye başlayın. DC Universe'ün Titans'la yaptığı sağlam başlangıç bu diziyle devam ediyor.

Doom Patrol'u Titans'ta şöyle ufaktan bir görmüştük ve orada da bir hayli ilgi çekici duruyorlardı. Ekibimiz, Chief isimli bir bilim insanının yardım eli uzattığı süper güçlü insanlardan oluşuyor. Ne yazık ki süper güçleri pek de havalı şeyler değiller ve görmeye alıştığımızın aksine kahramanlarımızın hayatlarını darmaduman ediyorlar, toplumdan dışlanmalarına sebep oluyorlar. Bu noktada ekibe sonradan dâhil olan Cyborg'u ayrı tutuyorum tabii.

Titans'la aynı evrende geçtiğinde Justice League üyeleri de bu evrende mevcut. Onları görmüyoruz ama sağda solda adları geçiyor işte.

Ekiptekiler yıllarca güvenli bir şekilde yaşadıktan sonra bir seferlik normalleşme çabası gösteriyor ve yakındaki kasabaya gidip normal insan gibi takılmaya çalışıyorlar, ancak bu bir faciayla sonuçlanıyor ve Chief'in ezeli düşmanının radarına giriyorlar. O noktadan itibaren de hikâye büyük hız kazanıyor.

Acımayın, çıktıkça tüketin efendim. Prodüksiyon kalitesi ve efektleri şu an için yeterli seviyede ve karakterler bir hayli keyif veriyor. Özellikle Robotman. **YASİN**

EDİTÖRÜN NOTU: Çizgi roman okuruysanız izleyin dememe gerek bile yok. ★★★★☆

YARATICI: Nic Pizzolatto **OYUNCULAR:** Mahershala Ali, Stephen Dorff **IMDb NOTU:** 9,0 **YAYINLANDIĞI KANAL:** HBO

TRUE DETECTIVE

Muhteşem bir ilk sezonun ve "eh iyidir işte bu da" bir 2. sezonun ardından 3. sezon tam 4 yıl bekletti ve beklediğimize de değmiş. Bilmeyenler olabilir; her sezonu birbiriyle çok çok az alakalıdır True Detective'in. Oyuncular falan da komple değişiktir. Yeni sezonda Luke Cage'deki Cottonmouth rolüyle büyük beğeni kazanan Mahershala Ali başrolde ve muazzam ötesi bir performans sergilemiş (bu dediğim tüm oyuncular için geçerli ama Ali için ayrı bir geçerli).

True Detective bir polisiye dizi gibi görünebilir ancak bunun da ötesinde bir karakter dramasıdır. Ali'nin canlandırdığı Wayne Hays'i 3 farklı zaman diliminde izliyoruz: 80'ler, 90'lar ve günümüz. Üç farklı zaman dilimi, üç farklı atmosfer sunuyor ve dizi üçünün de hakkını vermeyi başarıyor (makyaj ekibine ekstradan saygılar).

Bir yandan söz konusu dava hakkındaki sorularla sürüklerken bir yandan karakterlerini etraflıca işleyen bir dizidir True Detective ve bu iki işi de çok iyi yaptığı için diğer polisiyelerden farklı, özel bir yer kazandı izleyiciler arasında. 3. sezon da bu başarıyı sürdürüyor. **ÖMER**

EDİTÖRÜN NOTU: Sürükleyici bir polisiye, mükemmel bir karakter draması. Neredeyse ilk sezon kadar iyi. ★★★★☆



YÖNETMEN: Dan Gilroy **OYUNCULAR:** Jake Gyllenhaal, Rene Russo, Zawe Ashton **IMDb NOTU:** 5,8 **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix



VELVET BUZZSAW

Tablolar, resim sergileri, eleştirmenler vd., polisiye-gerilim türüne yakışan bir dekor olarak bolca kullanılmıştır edebiyat ve sinemada. Oyuncu kadrosuyla dikkat çeken Velvet Buzzsaw da, hayatını yeni kaybetmiş, özgeçmişi son derece gizemli, tanınmayan bir ressamın tablolarını tesadüfen keşfeden hırslı bir asistan; bu tablolar üzerinden kolay para ve şöhret peşine düşen sanat eleştirmeni ve bir de galeri sahibinin arasında geçen, temposu, gerilimi ve cazibesi hiçbir sahnede vasatı aşamayan bir film.

Birinci bölüm gereksiz derecede uzun sahneler, "evet, anladık" dedirten diyaloglarla geçerken, ikinci bölümde olaylar örgüsü başlıyor. 90'ların başlarında, bir dönem popüler olan Rene Russo'nun yaşına rağmen formunu koruduğunu; Toni Colette, John Malkovich gibi ünlü ve deneyimli oyuncuları görmek güzel. Jake Gyllenhaal de, içten pazarlıklı, ikiyüzlü eleştirmen rolüne iyi oturmuş görünüyor. Oyunculuk ve sahnelerle uyumlu müzikler sorunsuz. Öyküyse baştan sona klişelerle dolu. Güya doğaüstü cinayetlerin izleyicide bir gizem oluşturması gerek ancak renkli, fantastik, bazen mide bulandırıcı kısa sahnelere rağmen film soru işaretlerini oluşturmayı başaramıyor. **NOYAN**

EDİTÖRÜN NOTU: Deneyimli oyuncuların hatırına birkaç sahnede heyecan duyarak izlenebilir, sonra da unutulabilir. ★★☆☆☆





RHAPSODY OF FIRE
The Eighth Mountain

Darmadağın oldu şu grup yahu. Önce gitarist Luca Trulli gitti sonra vokal Fabio'ya veda ettik. Yan grup kurmalar, kalanlarla gidenlerin ayrı ayrı Rhapsody konserleri vermesi falan derken mundar ettiler. Şimdiyse geride kalan son kurucu üye klavyeci Staropoli'nin gayretleriyle neredeyse sıfırdan başlayan çabalar acayip bir meyve vermiş.

Albüm güzel başlayıp neredeyse 70 dakika kafanıza epik sololar, korolar, klasik müzik esintileri ve sağlam power metal riff'leri atarken bayağı bayağı yenilendiğini hissediyorsunuz sound'un. Ağır işin şarkıları ustalıkla yönlendiren klavyelerde olduğunu söyleyebilirim ama geri kalan elemanların, özellikle yeni vokal Giacomo Voli'nin hakkını ödeyemeyiz. White Wizard, Warrior Heart, Master of Peace ve 3-4 parça daha gayet akılda kalıcı ve sağlamlar. Tabii grup esas sürprizi 10 dakikalık ama asla öyle gelmeyen son şarkı Tales of A Hero's Fate'e saklamış. Çok özlemişiz üstat dedim ve tüylerim diken diken halde albümü bitirdim. Hack n' slash RYO oynarken değişmez arka plan müziğim olan grubun zor zamanları aşıp dirildiği albüm cidden sevindirdi. Kaçırmayın. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Zaman her yöne akan pek çok nehrin birleşimiyse bu yeni yön gruba kesinlikle yaramış. ★★★★☆



ROTTING CHRIST
THE HERETICS

Albümün adının "Kafirler" olduğuna bakmayın. O, grubun şu fani arzda dolaşıp kalplerimizde izini bırakmış düşünürlere yaptığı bir latife. Zira her daim kilise ve Hristiyanlık öğretilerinin karşısında yer almış bu Yunan Tanrıları; Nietzsche, Dostoyevski, Twain ve Milton'dan alıntılarla süslemişler tüm albümü. Tabii kendi ağır ve karanlık (ki önceki albüm Rituals'dan daha karanlık) atmosferlerini de yanlarında getirerek.

45 dakikanın nasıl geçtiğini pek anlamadığım bir albüm oldu The Heretics, sert gitar riff'leri, lanetliler korosu gibi başımızdan eksik olmayan karanlık ezgiler ve vokal Sakis'in çok da geniş olmayan ses aralığını gayet yaratıcı çözümlerle bypass etmesini de eklersek albümün ses dünyasının zenginliğini açıklamış olurum. Lakin bu dünyanın çok da orijinal manzaralara gebe olmadığını da eklemek lazım. Şarkılardan en çok ayrışansa Poe'nun ölümsüz şiiri Raven'ın yorumu olmuş. Yalancı mesihler ve inanç üstünden kâr sağlayanlardır asıl kafirler demiş Rotting Christ, iyi de demiş lakin biz bu vaazları da çok duyduk işte. ■ ESER

EDİTÖRÜN NOTU: Kendisi bence bu yıl çıkmış en başarılı albümlerden biri, tüm şarkıların arasında inanılmaz bir geçiş olduğu için spesifik favori şarkılarımı veremeyeceğim ama özellikle albümün ikinci bölümü esip gürlüyor. ★★★★☆

WITHIN TEMPTATION
Resist

Vallahi ne yalan söyleyeyim yaklaşık 6-7 senedir dinlemiyordum Within Temptation. Neden ve nasıl dinlemeyi bıraktığımı da unutmuştum. Böyle dergiye yazalım bahanesiyle bir geri dönüp dinleyince fark ettim ki uzun zamandır dişe dokunur bir iş çıkarmamışlar da ondan. Hani size çıkıp da "ıyy iğrenç" de demiyorum çünkü bir melodileri, belirli bir çizgileri yok değil. Ama Resist'i açtım arkaya, bir kere de "aaa bu şarkı da güzelmiş, dur bakayım adı ne" ya da "bu şarkıyı kaydedeyim, dinlenir bu" demedim. Bana sorarsanız Raise Your Banner ve In Vain gibi bir iki "eh işte" dedirten şarkı dışında pek dişe dokunur bir şey yok bu albümde. Bunlar da diğer şarkılara kıyasla bir tık dinlenebilir bence, çünkü diğerlerini biter bitmez unuttum gitti. Albüm olsun da cebimize iki kuruş girsin diye yapmışlar sanki. Albümün ismi de müzik dünyasındaki yerlerine atıfta bulunuyor herhalde. Çünkü bir mucize olmazsa Within Temptation gözden düşmeye pek karşı koyamayacak. Bu albümleri de bu duruma pek yardımcı olacak gibi durmuyor zaten. ■ GÜLHİS

EDİTÖRÜN NOTU: Within Temptation albüm mü çıkarmış? Gerçekten mi? ★☆☆☆☆



ÖMER AKDAĞ

THE PROMISED NEVERLAND

Esaretin bedeli, özgürlüğün bilinmezliği

Bu yıl şimdiden bir sürü yılın animesi seçilebilecek anime yaptı. The Promised Neverland de sadece 12 bölüm sürecek olması nedeniyle hikâyeyi yarım bırakıp izleyicisini boşlukta bırakacak belki ama ona rağmen güçlü bir aday.

Bir yetimhanedeyiz. Farklı farklı yaşlarda çocuklar ve bu çocukların "anne" dediği Isabella isminde bir bakıcıları var. Mutlu mesut yaşıyorlar, aralarından bazıları evlat ediniliyor vs. Hadi ilk bölümden spoiler vereyim, bir şey anlatamayacağım yoksa: Yetimhanedeki çocuklardan büyük olanların ikisi (yaşları 12) yeni evlat edinilen kardeşlerinden birini veda edebilmek için son kez görmeye gidiyorlar ve gerçek, yüzlerine balyoz gibi iniyor. Burası bir yetimhane değil, canavara çalışan bir çiftliktir, çocuklar da orada yetiştirilen besinden başka bir şey değillerdir.

"Bu canavarlar neyin nesi? Yetimhaneden kaçabilir miyiz? Sadece üçümüz mü kaçabiliriz yoksa herkesi yanımıza alabilir miyiz? Kaçmamamız için nasıl önlemler alınmış ve bu önlemleri nasıl egale edebiliriz? Bütün öğrenmeye çalıştıklarımızı öğrenirken ve kaçış planımızı olgunlaştırırken Isabella'nın bizden şüphelenmemesini nasıl sağlarız? Yetimhanenin dışındaki dünya nasıl? Dışarıda canavarlar mı hüküm sürüyor? Eğer öyleyse yine de sığınabileceğimiz insan toplulukları var mı?" gibi sorulara kafa yoruyor üçlümüz seri boyunca. Ha evet, demin bahsettiğim Norman ve Emma ismindeki iki çocuğun yanında kısa sürede yaşıtları Ray de katılıyor, üç başkarakterimiz var yani.

Korkunç değil ama feci derecede gerilimli bir seri The Promised Neverland. Absürt sahneler ve karakterler de var ama onlar da gülümsetmek yerine gerilime garip bir katman katmaya yarıyor.

Her biri kendi tarzında zeki, azimli ve yetenekli üç çocuğun iç yüzünü tanımadıkları bir hastaneden, iç yüzünü tanımadıkları bir gardiyandan, hiç bilmedikleri bir dünyaya kaçıp özgürlüklerine kavuşmaya çalışma hikâyesi The Promised Neverland. İzlerken kendinizi tezahürat ederken bulabilirsiniz. Şimdilik akıl oyunları modunda gidiyor ama çok pis bir şeyler de olacağı belli bakalım.



YENİ ANİMELER

Birkaç oradan buradan yeni duyuru önce: Street Corner Demon, To the Abandoned Sacred Beasts, Astra Lost in Space, Aikatsu Friends (yeni sezon), Mairimashita Iruma-kun, Beastars, Cooking Master Boy, A3, Miss Kobayashi's Dragon Maid (2. sezon), Princess Connect Re:Dive, Yo-Kai Watch (Keita'lı yeni sezon), Radiant (yeni seri), A Job Washing There, Kawaikereba Hentai demo Suki ni Natte Kuremasuka, If It's for My Daughter I'd Even Defeat a Demon Lord, Asteroid in Love.

Kurayukaba animesi için başlatılan 22 bin dolarlık kitle fonlaması 63 bin dolarla sonlandı. Kısacık bir anime olacak tabii.

Yeni **Macross Delta** filmi 2020'de. Sevinenler parmak kaldırsın. Şimdi de sevinmeyenler. Sevinilmemiştir.

Chihayafuru'nun 3. sezonu Ekim'e ertelendi.

Daha önce 2 kez animeye 2 kez de live-action'a uyarlanan, çeşitli yan animeleri de olan **Humanoid Monster Bem** bir kez daha anime serisi haline getiriliyor. Bu yıl başlayacak.

HERKES SIK SIK "SIKILDIM", "İLGİNÇ BİR ŞEY OLMUYOR" DER AMA GERÇEKTE HİÇBİRİ DEĞİŞİM İSTEMEZ.



GEÇMİŞ SEVGİLİLER GÜNÜNÜZ KUTLU OLSUN







KISA KISA

Mangakası Mikio Ikemoto, **Boruto** mangasının 30 ciltte bitmesini planladığını söyledi. Naruto'nun 72 cilt olduğunu hatırlatayım, Boruto'nun da en son 7'si çıktı. Daha çok var yani, isterseniz yol yakınken girin.

2016 yapımı **Berserk**'in yönetmeni, anime sektöründe animatörden çok yönetmen açığı olduğunu, var olanların çok fazla şeye koşmak zorunda kaldığını söyledi.

Yönetmeni Mamoru Oshii, **Ghost in the Shell** için ona ilham veren 5 filmi sıraladı: This Island Earth, Bride of White Castle, 2001: A Space Odyssey, Day for Night ve Blade Runner.

Sevilen mangalardan **D.N.Angel** sona yaklaşmış.

Teasing Master Takagi-san'ın mangakası Soichiro Yamamoto'dan **Even So Ayumi Approaches** isminde yeni bir manga geliyor.

Japon hükümeti dijital mangaların **ekran görüntüsünü** alıp paylaşmanın vs. de yasak olduğu bir kanunu tartışıyor. Nodame'nin mangakası Tomoko Ninomiya gibi birkaç kişi tepkili.

Japonya'da 50 seslendirmenin katkısıyla **The Way of the Voice Actor** isminde bir kitap çıktı. Önemli bir kaynağa benziyor, İngilizceye çevrilir umarım.

City Hunter'ın mangakası Tsukasa Hojo, "Ryo neden Kaori'nin çekicinden kaçamıyor?" sorusuna "Kaçamıyordan ziyade kaçmıyor. Belki de yaptıklarının böyle bir sonucu hak ettiğine inanıyor, veya belki de içten içe Kaori'nin onu durdurmasını istiyor." diye yanıt verdi. Sevimli.

Your Name.'in Hollywood live-action'ını The Amazing Spider-Man ve 500 Days of Summer'ın yönetmeni Marc Webb yönetecekmiş.

Japonya'da **Evangelion** mağazasının yaptığı, sadece pilotlarla sınırlı ve filmlere ayrılan karakter popülarite anketinde 2. filmden Asuka 2.100 oyla birinci, 3. filmden Kaworu 1.800 oyla ikinci oldu. Şaşırdı insanlar tabii Rei nerede diye. Kendisi 2. filmdeki haliyle sadece 250 oy aldı ve üçüncü sırada yer aldı. Ben şok, ben vefat. Tsubasa wo Kudasai eşliğinde "AYANAMIIIIIII" diye bağırmak istiyorum.



Intel'in yeni ürünleri siz bu satırları okurken ortalığa saçılmış olabilir

Ne demişler, perakendeciden al haberi

Şubat ayının ikinci yarısında kimi Avrupalı perakendecilerin listelerinde yeni Celeron ve Pentium Gold işlemcilere yer verdiğini gördük. Ki bu da Intel'in resmi duyuruya hazırlandığının net bir işareti olarak görüldü o tarihte. Listenin tepesinde Pentium G5620 vardı. Intel'in Pentium markasını kullandığı ilk 4 GHz işlemcisi yani.

Dedikodu kazanları kaynarken hâlâ tam olarak hangi mimarinin kullanılacağı bilinmiyordu: Kaby Lake mi, Coffee Lake mi, yoksa Coffee Lake Refresh mi? En sonuncusu Meltdown ve Spectre açıklarıyla ilgili pek çok iyileştirmeye sahip olduğu için en makul olanı gibi durmakta. Bekleyip göreceğiz bakalım. **İHSAN A.**





Modern kara delik: Youtube

Gözleri kısıp bakınca düz aslında

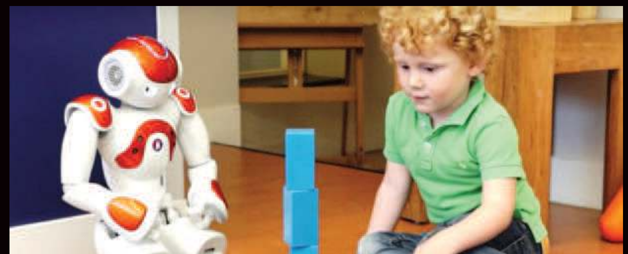
İçerikleri konusunda Youtube'un zırt dediği yerdeyiz. Sürekli popülerleşen gereksiz, yanlış veya boş içerikler üzerine yapılan son araştırma gösteriyor ki durum hiç de iyiye gitmiyor. Texas Teknoloji Üniversitesi'nden Asheley Landrum'un yaptığı araştırmaya göre Dünya'nın düz olduğuna inanan insanların sayısında hızla bir artış var. Hatalı ve bilimsel temelleri olmayan videoların fazlalığı ve bu videoları yanlış bilgiye inanmaya yatkın olan insanlara daha da kolay ulaştıran algoritma yapısı nedeniyle bu konudaki suçlu Youtube. Son zamanlarda konu hakkında yapılan Google aramalarındaki artış da bu sonucu destekler nitelikte.

Youtube yetkilileri tarafından yapılan açıklamaya göre bahsi geçen videoların kaldırılması ve daha az ön plana çıkması için gerekli çalışmalar yapılacak olsa da herhangi bir kontrol olmadan yeni videolara izin verildiği sürece ilerleme kaydedilmeyecektir. Umarım bilim adına doğru adımlar atılır. **ARES**

Robot adam ders anlatıyor

Bugünkü dersimiz 1'ler ve 0'lar

Finlandiya'nın dillerden düşmeyen eğitim sistemini duymayan kalmamıştır. Finlandiya boş durmamaya devam ederek eğitimde modern teknolojiden yararlanma kararı almış. Pilot bölgede yapılan denemelerde 2 farklı robot öğretmenle çocuklara yabancı dil ve matematik öğretilmeye çalışılıyor. Robotlar eğlenceli yöntemler sayesinde çocuklarla iletişime geçtikten sonra onların seviyesini analiz ederek bir sonraki öğreteceği şeyi belirliyor. Sonrasındaysa insan öğretmenlere detaylı bir rapor sunuyor. Teknolojiyle iç içe büyüyen günümüz çocuklarının hoşuna gideceği kesin. Derste konuşanları lazerle işaretleme özelliği konduğu zaman ülkemizde kullanabiliriz. **ARES**



Yaşlanmayı önleyici ilaçlar mümkün mü?

Ölümsüzlük yolculuğunun ilk adımları atılmış olabilir

Her hasar görmüş hücre ölecek diye bir şart yok sevgili Oyungezerler. Kimisi sadece yaşlanıyor mesela. Evet, belki yaşlanırken aylak aylak takılıyorlar etrafta, bölünemiyorlar falan ama gururlu bir şekilde kimyasal sinyaller üretmeye de devam ediyorlar. Ve galiba bu hücreler, yaşlanmanın yarattığı ma-razaları ortadan kaldırmaya dönük çalışmaların ilk işaret fişeği olacak. Nasıl mı?

Teksas Üniversitesi'nden Nicolas Musi'ye göre bu hücreleri defetmek, daha sağlıklı bir yaşlanma ve süreçte ortaya çıkan hastalıkları engelleme adına kritik bir adım gibi görünüyor. Hatta Musi ve bazı meslektaşları bu senenin Ocak ayında 14 hastadan oluşan ilk deneylerinin sonuçlarını yayınladılar bile. Deneyde, tam olarak neyden kaynaklandığı bilinmese de yaş ilerleyince fark edilen idiopatik pulmoner fibrozis isimli akciğer rahatsızlığından mustarip 14 hasta üzerinde bahsettiğim yaşlanan hücreleri elimine etmeye dönük çeşitli ilaç kombinleri kullanılmış. Hastalar tedavinin sonunda daha uzun yürüyüşler yapabilmeye başlarken, diğer rahatsızlıklarda da gözle görülür azalmalar kaydedilmiş.

Elbette Musi ve arkadaşlarının yaptığı bu araştırma çok küçük bir grupla yapılmış ve kelimenin tam anlamıyla mevzunun emekleme dönemine tekabül ediyor. Ve gerçekten de yaşlanmayı yönetmede bir etki yaratıp yaratmayacağına karar vermek için henüz çok erken. Ama ekip tutkuyla yeni hastalar ve hastalıklar üzerine çalışmalarına devam ediyor. Başarılı olmalarını canı gönülden diliyoruz biz de Data olarak! ■ İHSAN A.



Bellek Oyunları

Bazen tek istediğiniz bilgisayarı açmak veya kapatmaktır, olmaz

Microsoft'ta yazılım mühendisi olarak çalışan Matt Miller tarafından İsrail'de düzenlenen güvenlik konferansında açıklanan istatistiki bilgi oldukça şaşırtıcı: Son 12 yıllık süre zarfında Microsoft tarafından hazırlanan Windows yamalarının %70'e yakını bellek sorunlarıyla ilgili. Bellek güvenliği konusunda zaaflarıyla bilinen C ve C++ ile yazılmış Windows işletim sistemi için yakın zamanda da bu oran azalmayacak gibi duruyor. Ortaya çıkan sorunlar çözülse de bilgisayar korsanlarının daha karmaşık çözümler (!) ile saldırması sonucu yeni yamalara ihtiyaç duyuluyor. Kedi fare oyununun ne zaman biteceği bilinmese de olan bizim gibi her bilgisayarı açtığında bir şeyler indirmek zorunda kalan kullanıcılara oluyor. Belki de sıfırdan geliştirilecek yeni bir işletim sisteminin zamanı gelmiştir. ■ ARES

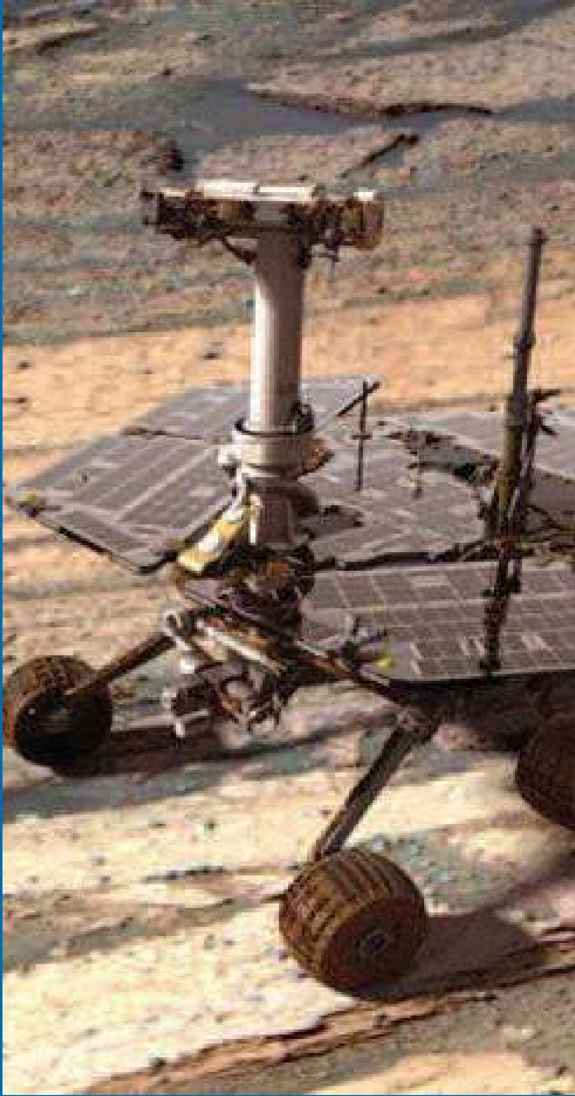


Fareler ve insanlar

İyi niyetli olmak iyi olmaya yeter mi, göreceğiz

Söz konusu zihin kontrolü gibi mevzular olunca insan ister istemez mesafeli kalabiliyor. En azından bende süreç böyle işliyor, tıpkı bu haberde de olduğu gibi. Data'yı ve benzer mecraları takip edenler beyin-bilgisayar arayüzlerini (BCI) illa ki duymuştur. Bu, insanların beyinlerini kullanarak bilgisayar komutları vermesini sağlayan bir teknoloji. Bazı felçli insanlar tarafından da kullanılan farklı örneklerini görmüştük geçmişte.

Çin'in Zhejiang Üniversitesi'ndeki araştırmacıların yaptığı yeni bir çalışma, aynı teknolojiyi BCI şeklinde değil de insan ile başka bir canlı arasında kullanmayı hedeflemiş. Şu şekilde işliyor süreç: EEG (elektroansefalogram) başlığı takan bir insan, motor hareketlerle ilişkili çeşitli sinyalleri farelere gönderiyor. Farelerin beyinlerindeki mikro elektrotlara ulaşan sinyaller, EEG başlıklı kişinin labirentte gördüğü fareyi doğru noktaya yönlendirebilmesini sağlıyor. Bir sonraki adımda da insanların aynı ortamda bulunmadan iletişim kurabilmesinin yolları araştırılacakmış. Cehenneme giden yol iyi niyet taşlarıyla döşelidir demiştim değil mi? Tünelin ucunun güzel bir yere çıkması ümidiyle... ■ İHSAN A.



Elveda Opportunity

Mars'taki azimli robotumuzun pili bitti

Sadece 90 günlük bir görev için Mars'a yollanan Opportunity beklenenin oldukça üzerinde bir görev süresiyle yıllardır bilgi paylaşmaya devam ediyordu. Geçtiğimiz yıl Haziran ayında Mars'ta gerçekleşen küresel bir fırtınanın ortasında kalacağı anlaşılınca NASA tarafından acil durum modu aktifleştirilerek fırtınanın geçmesi beklendi, beklenilenden uzun süren fırtına boyunca güneş ışınlarından yararlanamayan Opportunity de pillerini şarj edemedi, pilin tamamen tükenmesi sonucunda da sistem saati durdu. Fırtına bittikten sonra tekrar çalışmaya başlasa da sistem saatindeki uyumsuzluk nedeniyle NASA'yla karşılıklı sinyallerin birbirine ulaşması sağlanamadı. Defalarca başarısız haberleşme denemesi sonrasında 15 yıldır başarıyla çalışan Opportunutiy'e veda etme kararı alındı.

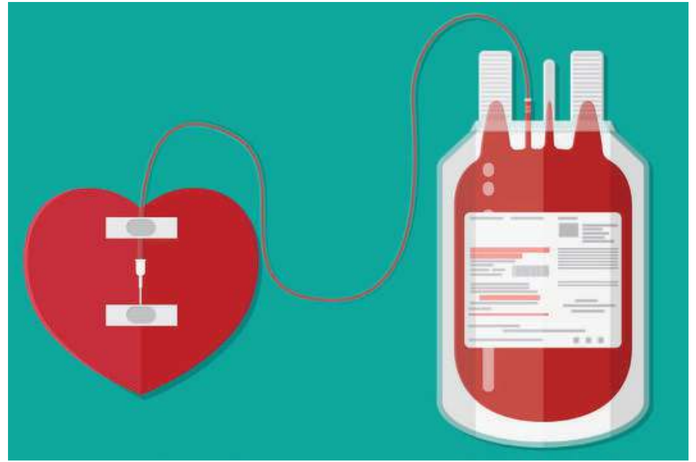
Planlanandan 60 kat daha uzun süre hizmet veren Opportunity'e bir selam da biz duralım buradan. Bu arada son mesajının "pilim bitiyor ve görüşüm kararıyor" olduğuna dair bir söylenti var ama doğru değil bu, onu da not etmiş olayım. ■ **ARES**

Genç kanı alıp gençleşmek

Pek öyle değil o iş

Amerikan gıda ve ilaç kurumu (FDA) geçtiğimiz ay, genç kişilerden kan nakliyle ilginç bir duyuru yaptı. Düz dünya derneklerinden sonra bu haber de insanların saçma sapan şeylere tutunmaya ne denli meyilli olduklarının somut bir kanıtı aslında. 2000'li yılların başında farelerle yapılan kimi deneyler böyle fikirleri yaygınlaştırır gibi olsa da bu pratikle ilgili destekleyici veri yok maalesef. Ama artık olay ne kadar yaygın bir hal aldıysa, yetkililer işi gücü bırakıp konuyla ilgili duyuru yayınlar hale gelmiş.

Üstelik FDA'nın yayınladığı kimi raporlara göre bu tür kan nakilleri tehlikeli de olabiliyor. Ölümle sonuçlanan birkaç düzine olay var her sene. Kenardaki yaşlanmayı önleyici ilaçlar haberindeki gelişmeler bir yere varmadıkça gençlerin kanını alalım, genç kalalım şeklinde hayaller pek gerçek olmayacak ne yazık ki. ■ **İHSAN A.**



Yeni Bermuda Şeytan Üçgeni: Çin – Huawei – Amerika

Olay çıkarmıyor mu? Ona da hapis!

Çin-Amerika gerilim hattının tam da ortasında kalan Huawei'nin başı bir süre daha ağrımaya devam edecek gibi görünüyor. Kanada'da tutuklanan üst düzey Huawei yetkilisinin serbest bırakılmaması sonucu Çin hükümetinin de iki Kanadalıyı herhangi bir suçlama olmadan tutuklayarak açıklanmayan bir yerde tuttuğu belirtiliyor. Karşılıklı tutuklama restleşmesi devam ederken Kanada hükümeti tarafından Huawei'ye ait ürünler kullanmadan 5G çalışmalarına devam kararı alındı. Benzer şekilde Yeni Zelanda ve Avustralya da Huawei kullanmayacağını açıklarken İngiltere 5G çalışmalarına Huawei'le devam etmeyi planlıyor. Şimdiye kadar ürünler üzerine yapılan araştırmalarda herhangi bir casusluk izine rastlanmasa da tarihsel ve konum gereği Çin hükümetine yakın olduğu düşünülen Huawei'nin içinde bulunduğu bu durum dünya genelinde teknoloji gelişimini de yavaşlatacağa benziyor. ■ **ARES**



Hanım koş, bizim oğlan nükleer reaktör yapmış

Şaka değil, gerçek

Big Bang Theory izleyenleriniz Sheldon Cooper'ın ufak bir çocukken tamamen kendi imkânlarıyla nükleer reaktör yaptığını anlattığı bölümü hatırlayacaktır. O bölümü izlerken "öeh" diyenleriniz varsa onları hemencecik şöyle alalım, çünkü söz konusu olay gerçek oldu. Hem de Sheldon'ın komşu eyaletinde! Üstelik ilk defa da değil. Demek ki BBT yapımcıları harbiden bir potansiyel görmüş bölgede, tebrik edelim kendilerini…

Çocuğun adı Jackson Oswalt, kendisi ABD Memphis'ten. Ebay'den satın aldığı toplamda 10 bin dolar tutan parçalarla bu başarıya ulaşmış. Tabii ki en büyük fark bu olayın kurgu değil de gerçeğin ta kendisi olması. Aslında Oswalt bunu gerçekleştiren ilk çocuk da değil, daha önce de 14 yaşındaki Taylor Wilson da evinde benzer bir reaktör inşa etmişti. Oswalt bir nevi çıtayı yükseltmiş ya da bu durumda 12 yaşa indirmiş oldu. ■ İHSAN A.



Emojiler davalık

Hakimlerin kafaları karışık

Benim emoticonlarla tanışmam herhalde ICQ günlerine falan gider, epey olmuş yani. Açıkçası 30'una merdiven dayamış birisi olarak benim bile kolay kolay "onların olmadığı günler" nostaljisi yapamadığım düşünülürse, emoticon ve emojilerin epeydir bizimle oldukları gerçeğini kabullenmemiz gerekiyor sanırım. Özellikle akıllı telefonların hayatımızda merkezi bir konum edinmesiyle emojiler günlük etkileşimin de ayrılmaz bir parçası haline geldiler. O kadar ki artık dava konusu olabiliyorlar.

Santa Clara Üniversitesinden hukuk profesörü Eric Goldman bir süredir emoticon ve emojilerin davalardaki seyrini inceleyen bir araştırma yürütmekte. Tespit ettiği 171 davanın yarısından fazlası son iki yılda görülmüş. Kendisinin ilginç tespitleri var: Bu işin gitgide daha da karmaşık bir hal alacağını, hakimlerin emoticon ve emojilerin yazılı iletişimdeki envai kullanımını yorumlamakta yetersiz kaldığını ve bir noktada, bölgesel emoji eksperlerinin ortaya çıkabileceğini düşünüyor. Dediğine göre "sonuçta emoji için dilbilimciden çok bu kültürü bilen, içinden olan uzmanlara başvurmak gerekecek bir noktada". Genç hukukçuların belki de yeni ihtisas hayali emoji hukuku olacaktır, kim bilir? ■ İHSAN A.

TP-LINK ARCHER C5400X

Hepsine hükmedecek bir router



Memleketin internet ve bağlantı problemleri malum, ama problemlerin yarısı servis sağlayıcınızın kablo karmaşasıdan kaynaklanıyorsa, yarısı da size itelenen kalitesiz modemden kaynaklanıyor. Canınıza tak edip bir modem almaya karar verince de karşınıza "daha ucuz ama beter" olandan, "muhteşem ama el yakanına" bir dolu seçenek çıkıyor. Archer C5400X el yakan ikinci gruptan.

Ama baştan söyleyelim bu bir modem değil router. Önce hali hazırdaki modeminizi "Bridge" moduna çeviriyorsunuz, yani "interneti dağıtma, geldiği gibi Archer kardeşine ver" diyorsunuz. Sonra Archer aldığı interneti diğer cihazlara kablolu veya kablosuz olarak dağıtıyor. Ama bunu yapmak için önce 2.860 TL verip Archer C5400X'i almanız gerekiyor. Yanlış duymadınız kaliteli bir Router'dan beş kat pahalı Archer.

Peki bir router niye ucuz bir bilgisayar parasına satılır? Aslında çok basit çünkü Archer bir bilgisayar konfigürasyonunda, 1.8 GHz'lik 64-bit dört çekirdek işlemcisi ve 1 GB belleği var. Zaten her router özünde basit bir bilgisayardır, Archer'ın farkı o kadar da basit olmaması. Bu konfigürasyonu bir router'a koyduğunuzda deli gibi performans alıyorsunuz, bu performansa ihtiyacımız var mı? Bu oyuncudan oyuncuya değişiyor.

Yolu güçlü işlemciden geçenler

Router'ı trafik polisi gibi düşünün, bir kavşakta arabaları durduracak, yol verecek, ne tarafa gideceklerini yönlendirecek. O polis olmazsa bütün arabalar da birbirine girer. Peki kavşağa diktiğiniz polis akıllı değilse, servis sağlayıcıdan geldiyse mesela? Eğer Mumbai'de onlarca yolun kesiştiği keşmekeş bir kavşaktan bahsediyorsanız facia elbette. Trafiği kilitleyip, kazalara yol açıp, sonunda kendi de sinir krizi geçirip kafayı yemesi kaçınılmaz. Hani durduk yere lag oluyor, durmadan modemi açıp kapamamız gerekiyor falan ya, bu yüzden. Ama İsviçre'nin köy yolunda aynı polis bu işi gayet güzel yapabilir. O zaman Mumbai'deki keşmekeş trafiğe de bir Archer alıp koymak gerekiyor.

Anlayacağınız evde internete bağlanan kaç cihaz olduğu önemli. Mesela bizim evde internete bağlanan 20 cihaz oldu. Yakında eve aldığımız terlik bile bağlanacak. Haliyle sıradan bir router bu trafiği çözemiyor şişip kalıyor. Kullandığımız cihazlar akıllanıp, uygulamaları sofistike hale geldikçe ve online veri kullanımı arttıkça, daha güçlü router'lara olan ihtiyaç da kaçınılmaz olacak. Archer işte bu yüzden beş modem fiyatına, günde üç kere açıp kapamadan çalışamayan modemim yaklaşık 20 gündür nazlanmadan çalışıyor.

Lag peşinde koşmak

Archer'ın diğer bir özelliği, daha doğrusu iddiası ise lag'i hayatınızdan çıkarması. TP-Link diyor ki ben oyuna bağlandığınız zaman fark ediyorum, dinamik ayar motorum oyun verisini bir hızlandırıyor, lag falan kalmıyor. Bu yıllardır duyduğum ve gülüp geçtiğim bir iddia. Öyle modeme ayar çekmekle lag ölmüyor dostum. Bu yüzden Archer'ı kurar kurmaz ilk iş tabletten Mobile Legends'a girdim. League of Legends'a hazır ayarın vardır, hadi bunu hızlandır bakalım. Normalde 50 ms'dir ping'im, maça bir girdim 20 ms. Mümkün değil, teorik olarak ping'in yarının altına düşemez. Tableti attım telefonu açtım oyuna girdim 20 ms. Bugün sunucular bir hızlandı herhalde. Söktüm Archer'ı eski modemimi kurdum oyuna girdim 50 ms. Archer'ı geri taktım oyuna girdim 20ms. Ya eski modem (rakibin iyi modelidir) arada halen köprü vazifesi görüyor nasıl düşebilir bu ping!? O arada Apex Legends çıktı, oyun yeni sunucular şişik, sıra var, girdim oynuyorum lag yok. CS açtım, LoL açtım resmen deli dervişler gibi lag arıyorum yok. Benim bağlantı VDSL, nasıl lag olmaz?

Archer'ın üçüncü marifeti, resmine baktığınızda hissetmişsinizdir, kablosuz ağ bağlantınızı güçlendirmesi. Zira üzerinde 8 tane devasa anteni var ve görünüşü baz istasyonu ile uzaya açılan portal arası bir şey. Üstelik cihazların konumuna doğru sinyal yönlendirme özelliği de var. Bu yüzden Archer'ı daha kurmadan kablosuz ağ performansımı coşturacağını düşünüyordum. Ama bütün özellikleri içinde beni en az etkileyeni bu oldu. Hemen her cihazın aldığı sinyal eski kaliteli modeme göre bir tık arttı, ama bütün cihazlar da tam çeker hale gelmedi. Diyebilirim ki kaliteli ve üç antenli bir kablosuz dağıtıcıya göre performansı %20-%30 daha iyi. Ama eskiden kablosuz ağdan oyun oynarken arada kesintiler olurdu, o derdimi komple çözdü.

Archer'ın sevdiğim son özelliği de kullanışlı ve güzel tasarlanmış ara yüzü. Bugüne dek hiçbir ağ cihazını bu kadar rahat kontrol ettiğimi hatırlamıyorum. Toparlarsak Archer C5400X bugün dek kullandığım açık ara en iyi oyuncu router'ı. Peki bu fiyatı hak ediyor mu cidden? Eğer fiyatı 2.000 TL civarında olsa evet derdim, ama ne kadar iyi olursa olsun 2.860 TL bence halen gereğinden yüksek bir fiyat. Çok fazla cihazı olduğu için bu performansa ihtiyaç duyanlar ve mücadeleci oyunlarda lag'e katlanamayanlar düşünebilir. Ama çoğu oyuncu çok daha ucuz olan küçük kardeşiyle işini çözecektir.
■ **TUĞBEK**

NVIDIA GEFORCE GTX 1660 TI

Aylardır beklediğimiz, dünyanın en anlamsız ekran kartı geldi

Evet, aylardır beklediğimiz GTX 1660 Ti nihayet burada ve üç senenin ardından NVIDIA nihayet alınabilir fiyata, iyi performans veren bir ekran kartı verdi bize. GTX 1000 serisinin fiyatları piyasaya çıktığı üç seneden beri düşmüyor, RTX serisi de fiyat olarak rekor üzerine rekor kırıyordu. Bu yeni ilginç kart GTX 1660 Ti aslında orta seviye kart fiyatını bir 20$ arttırmış oluyor, ama sonuçta 1.900 TL'lik Türkiye fiyatına razıyız. Doludan kaçan yağmura şükredermiş.

GTX 1660 Ti aslında aile olarak önceki Pascal'a değil, RTX'lerin yeni Turing ailesine ait. Ama diğer yandan RTX kartlardaki Ray-Tracing'imsi özellikler veya DLSS'e sahip değil. Bu yüzden teknik özellikleri Pascal'ın GTX serisiyle hemen hemen aynı. Yani daha makul fiyata ekran kartı alırken yeni teknolojilerden feragat ediyorsunuz. Bence Ray-Tracing'imsi DXR desteği büyük bir kayıp değil, ama GTX 1660 Ti'da DLSS olması, RTX serisinde olmasından çok daha anlamlı olurdu ve kartın ömrüne en az bir sene eklerdi. GTX 1660'ın ilk anlamsız yanı da bu. Düşük seviye kartlarda parlayacak bir teknolojiyi neden RTX 2080'e koyarsın da GTX 1660'a koymazsın? Madem ikisi de Turing…

Kartın ikinci anlamsız yanıysa performansının GTX 1070'le neredeyse bire bir aynı olması. Bunda bir kasıt olduğunu sanmıyorum. Ama aynı teknolojileri destekleyen, aynı performansta ve güç tüketiminde bir kart daha üretmekle uğraşacağına, NVIDIA sadece GTX 1070'in fiyatını 50$ düşürse aynı sonuca ulaşırdık. Üstelik bu kadar da beklemezdik, bu da ikinci anlamsızlık.

Üçüncü anlamsızlıksa kartın adında tahmin edersiniz ki. Bariz olarak GTX 1160 olması gereken model ismini neden GTX 1660 yapıp kullanıcının kafasını karıştırırsın? Anlamak mümkün değil.

Kısacası GTX 1660'ın teknolojilerinden performansına, model isminden fiyatına her şeyi anlamsızlık dolu. Ama bu kadar saçma şey bir araya gelince bir şekilde piyasanın en anlamlı ekran kartına dönüşüyor. Eğer "benim param bol, yeni teknolojiye basarım" deyip RTX alma lüksünüz yoksa ve bütçeniz sizi 1050 serisine mecbur bırakacak kadar düşük değilse, hiç düşünmenize gerek yok, piyasadaki en alınası ekran kartı GTX 1660 Ti. Ne Vega'larla ne RTX'lerle kafa karıştırmaya gerek yok. Fiyat performans burada.

Artık heyecanla GTX 1650 Ti'ı 200 $ altı için bekliyoruz. Gerçi onu da 1550 Ti diye çıkarıp kafa bulandırırlarsa şaşmayacağım. ■ **TUĞBEK**





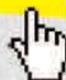
OPTOMA UHD300X

Hani evlerimize televizyon falan alıyoruz ya… 45", 50", 60" büyüdükçe pahalanıyorlar da. Halbuki al bir projeksiyon tak, 100" ekranı da ayarla evin sinema olsun, misler gibi izle öyle değil mi? Maalesef değil, çünkü bir projeksiyonda aradığınız beş temel özellik var ve hiçbir ürün bu beşinden birden geçer not alamıyor: Çözünürlük, Parlaklık, Kontrast, Atım Mesafesi ve Fiyat. Ama ilk defa bir ürünün dört özelliği birden yakaladığına şahit oluyorum.

UHD300X adından da anlayabileceğiniz gibi 4K çözünürlükte bir ürün. Bu önemli çünkü projeksiyon alıyorsanız muhtemelen PS4 veya Xbox One en keyif veren kullanım alanınız olacak. Dev bir ekranda GTA veya RDR oynamadan projeksiyon deneyimini anlamanız zor, ama inanın televizyondan çok farklı. 4K desteğine rağmen 2.200 lumen gibi güçlü bir parlaklığı ve 250.000:1 kontrastı var ürünün. Eskiden projeksiyonlar ya yüksek parlaklıklı iş modelleri ya da yüksek kontrast ve çözünürlüklü ev sinema sistemleri olurdu. Ama birinde oyun veya film izlenmez, diğeri de tam karanlık olmadan görülemezdi. Ama bu projeksiyon loş ışıkta bile net görüntü veriyor ve ev eğlence sistemi için ihtiyacınız olan her şeye sahip. Üstelik HDR desteği de var ki projeksiyonda özellikle fark yaratıyor.

Optoma UHD300X'de sorun yaşayacağınız şey atım mesafesi, çünkü ürünün hakkını verebilmek için hayli geniş bir salonunuz olması gerekiyor. Mesela 120" ekranı 4 metre mesafeden verebiliyor. Ürün oldukça iri ve ağır olduğundan da mutlaka profesyonel kurulum desteği almanız gerekiyor bence. Ama o ebatta 4K HDR ekrana 9.640TL'ye sahip oluyorsunuz ki bu hiç fena değil.

Ürünün ince ve güzel bir detayı uzaktan kumandasının geri aydınlatmalı olması. İnce ve kötü detayı ise kullanım kılavuzu ve menülerinin kullanışlı olmaması. Üretim kalitesi olarak orta seviyede diyebilirim, geneli iyi hissettirse de özellikle lens ayarlarında ucuz hissettiren detayları var. Ama sonuçta tavana asıp bırakacağınız bir ürün için bence idare eder. Hepsini toparlayacak olursak evine sıkı bir eğlence sistemi kurmayı planlayanların Optoma UHD300X'i mutlaka bir değerlendirmesi gerek. ■ **TUĞBEK**



Geçen ay i9-7980XE'li sistem kurmayı dilerken bu ay evdeki 8700K'dan da olduk dostlar! Stoklar nedense erimiş, o sebeple 8700'ü K'sız haliyle koydum listeye, hız aşırtma hayalleri başka bahara kalmış gibi görünüyor şimdilik. Diğer sistemlerde değişiklik yok kayda değer. Hala APU konusunda ne düşündüğünüzü bilmiyorum, bir ses edin yav. Neyse işte hem bu konuda hem de başka mevzularda iyi kötü fikir/önerilerinizi her ay olduğu gibi bu ay da beklemekteyim! Nisan'da görüşürüz! ■ İHSAN A.





SEÇENEK 1: EKONOMİK

	İŞLEMCİ/APU	ANA KART
	AMD ATHLON 200GE 3.2GHZ	A320M PRO-VH PLUS AMD A320
	384 TL	377 TL
BELLEK	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-2400MHZ C16 8GB (1X8GB) (16-16-16)	500GB 7200RPM 32MB SATA 6.0GB/S HDD	500W 80+ SILVER KUTUSUZ
390 TL	264 TL	289 TL
	TOPLAM: 1.704 TL	

SEÇENEK 3: ÜST-ORTA

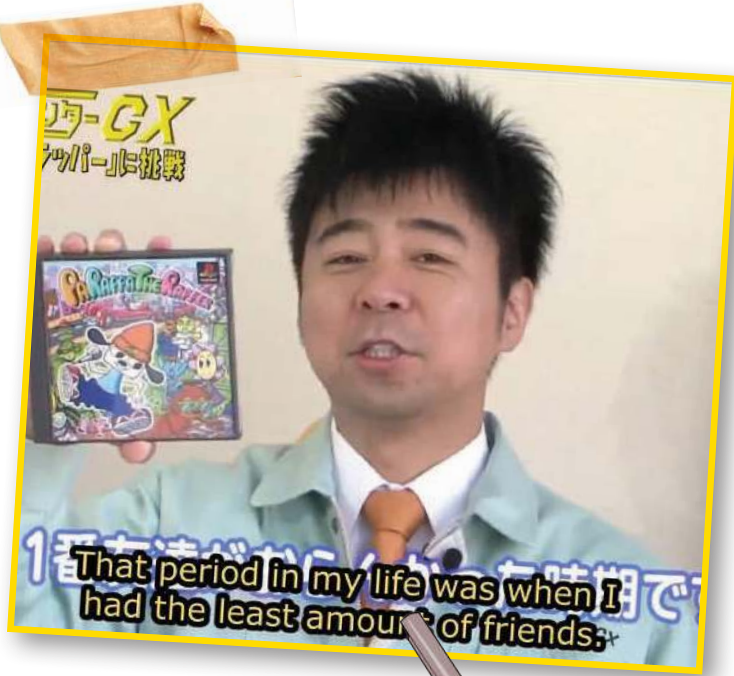
EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
6G GTX1060, PCI-E16 3.0, 6GB/192BIT GDDR5	AMD RYZEN 5 2600 3.4GHZ-3.9GHZ	X470 GAMING PLUS
2.391 TL	1.356 TL	969 TL
BELLEK	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-3200MHZ C16 16GB (2X8GB) DUAL (16-18-18) 1.35V	1TB 7200RPM 64MB SATA 6.0GB/S	700W 80+ EU
1.000 TL	317 TL	434 TL
	TOPLAM: 6.467 TL	

SEÇENEK 2: FİYAT / PERFORMANS

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
2GB GTX1050, PCI-E16 3.0, 2GB/128BIT GDDR5	AMD RYZEN 3 1200 3.1GHZ-3.4GHZ	GA-AB350M-D3V AMD B350
969 TL	723 TL	494 TL
BELLEK	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-2400MHZ C15 8GB (1X8GB) (15-15-15) 1.2V	500GB 7200RPM 32MB SATA 6.0GB/S	500W 80+ SILVER KUTUSUZ
361 TL	264 TL	289 TL
	TOPLAM: 3.100 TL	

SEÇENEK 4: YÜKSEK

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
11GB GTX1080TI TURBO GDDR5X 352BIT	INTEL CORE I7-8700 COFFEE LAKE 3.20GHZ-4.60GHZ	Z370-A
5.721 TL	2.454 TL	1.195 TL
BELLEK	**SSD/HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-3200MHZ C16 16GB (2X8GB) DUAL (16-18-18) 1.35V	SSD: 120GB SSD SATA 6.0GB/S (SATA3), 500-530MB/S HDD: 3TB 5400RPM 64MB SATA 6.0GB/S	850W 80+ GOLD
1.000 TL	418 / 610 TL	1.132 TL
	TOPLAM: 12.530 TL	



Piksel Günlükleri

Arino abi ile zaman yolculuğu

Her cuma akşamı takip ettiğim retro oyun kanallarının yeni videolarını indirip usb'ye atar, saat 02:00 sularında da kolamı ve cipsimi alarak TV karşısında keyifle izlerim. Bu yıllardır süregelen en büyük keyiflerimden biri. Hatta bazı arkadaşlar hatırlayacaktır, Youtube'daki retro oyunculuk kanalları hakkında bir dosya da hazırlamıştım. Lakin yakın zamanda öyle bir program keşfettim ki beni resmen benden aldı: Game Center CX.

Aranızda programı zaten bilenler vardır ama bilmeyenler için biraz bahsetmek istiyorum. İnanılmaz sempatik Japon abimiz Arino, ekibi tarafından retro oyunlarda kendisi için belirlenen (ki ekibi ona Şef diyor) hedeflere ulaşmaya çalışıyor. Bunlar da Star Force'da belirli bir puana ulaşmak, ya da Atlantis No Nazo ve Challenger gibi ruh hastası zorluktaki oyunları bitirmek gibi hedefler. Lakin Arino abimiz pek de becerikli bir oyuncu değil ve bazen günler süren maratonlar boyunca ortaya oldukça eğlenceli ve komik görüntüler çıkıyor. Şahsen ben izlerken çocukluğuma dönüp bir arkadaşımla beraber Famicom oynuyormuş gibi hissediyorum.

Gelgelelim şovun en efsane kısmı bu değil. Programın bazı kısımlarında Famicom ya da Super Nintendo oyunları tarihine göz atıyoruz (Jaleco'nun Famicom için yaptığı oyunlar gibi), bazen de Arino abimiz Japonya'yı karış karış dolaşarak çeşitli mekânlardaki retro oyun makinelerini deniyor. O eski Famicom kültürü, sokak sokak Japonya'dan kesitler, eski arcade salonları ve makineleri derken ben hayatımda bu kadar etkili ve keyifli zaman makinesine binmemiştim doğrusu. İzlerken bitmemesi için dua ediyorum abartısız.

Lakin şöyle bir handikap var, programın videoları Youtube'de pek yok ve olanlar da genellikle sadece Japonca. Neyse ki benim gibi serinin hayranı arkadaşlar programa İngilizce altyazılar hazırlamışlar, yapışık İngilizce altyazılı bölümleri de internette biraz araştırarak bulabilirsiniz. 90'lara geri dönmek istiyorsanız kesinlikle kaçırmayın derim. ■ EMRE S.



KONSOL

SEGA NEPTUNE

Umut Taciri Sega

Sega'nın, tarihindeki en başarılı konsolu olan Genesis'i (Mega Drive) uzun süre boyunca çeşitli eklentilerle canlı tutmaya çalıştığından daha önce bahsetmiştim hatırlarsanız. İşte bu eklentilerden biri de konsola 3 boyutlu grafik teknolojisini getiren 32X'di. Fakat bu çaba, oyun kütüphanesinin kalitesizliği, yaklaşan yeni konsollar ve Sega'nın acele dolu yanlış kararları yüzünden tam bir hayal kırıklığıyla sonuçlanmıştı.

Gelgelelim Sega büyük yatırım yaptığı bu 32X eklentisinden vazgeçmek istemiyordu. Bunun için de 32X'i bir eklenti olarak satmaktansa zaten yaşayan bir efsane haline gelen Genesis'le bütünleşik olarak ve uygun bir fiyata satmaya karar verdi. Çeşitli kaynaklar konsolun Sega-CD'yi desteklemek üzere tasarlandığını söylüyor ama henüz doğrulanmış bir yanı yok. Sonuç olarak bu yeni (fakat teknoloji olarak eski) konsolun adı Sega Neptune konuldu ve çeşitli reklamlarla oyun dergilerinde boy göstermeye başladı.

Ne var ki Sega konsolun reklamına para harcayıp duyurmasına rağmen zaman içerisinde bu kararını sorgulamaya başladı. Hem en yeni teknoloji konsolları Saturn'ün çıkışı yaklaşıyor, hem de 16-bit dönemi sona eriyordu. Böyle bir ortamda kim parasını eski nesil bir konsola harcardı ki? Nihayetinde Sega bu projenin umutsuz olduğuna karar verdi ve konsol gün yüzü görmeden fişini çekti. Tabii kendi kendilerini çürüten bu hareketleri oyun medyasında alay konusu oldu, hatta EGM dergisi konsol çıkmamasına rağmen "üretilen bir depo dolusu Neptune ucuz fiyattan satılacak" diye yalandan 1 Nisan haberi yaptı.

Bugün elimizde konsola dair metinler, çizimler ve bir tane de prototip var sadece. ■ EMRE S.





VİDEO OYUNLARINDAKİ İLK SANSÜR

Sansür yiyen fok balıkları

Video oyunlarında sansür denildiği zaman aklınıza yoğun şiddet ya da cinsellik temaları geliyor değil mi? Lakin video oyunları tarihine bakarsak işin aslında pek de öyle başlamadığını söylemem gerekiyor. Zira sansüre uğrayan ilk oyun ne Mortal Kombat gibi vahşet, ne de Leisure Suit Larry gibi cinsellik içeren, hatta tam aksine de gayet şirin bir oyun: Ice Climber.

Nintendo'nun rakiplerine oranla daha ailelere yönelik bir politika takip ettiği malumunuz. Keza 1984 yılında NES için çıkan ve retro oyun tarihinin önemli oyunlarından biri olan Ice Climber da gayet çocuklar tarafından oynanan, iki şirin eskimonun dağın tepesine tırmanmaya çalıştığı sempatik bir oyundu. Oyuncular ellerindeki çekiçlerle üst katlara oyuklar açarak tırmanmaya ve bu esnada da saldıran hayvanlara karşı kendilerini korumaya çalışıyorlardı.

Ne var ki fok balıklarının kafasına çekiçle vurarak sersemletme mekaniği, oyunu Japonya'dan lokalize etmeye hazırlanan Nintendo Amerika'nın gözünü korkutmuştu. Keza o dönem ne yazık ki fok balıklarının derileri zarar görmesin diye benzer şekilde sopalarla kürkleri için avlandığı ve bu avlanmanın insanların yoğun tepkisini çektiği bir dönemdi. Nintendo Amerika da oyun da olsa çocuklara benzer bir tecrübe yaşatmamak ve medyanın tepkisi çekmemek adına oyundaki fokları yetilerle değiştirmeye karar verdi ve oyun bu değiştirilmiş haliyle Amerika'da satışa sunuldu. Bu da video oyunlarındaki ilk sansür olarak tarihe geçecekti. Halbuki oyunun Japon versiyonunda oyuncular fokları sopalamaya devam ediyordu.

Tabii bu durum Nintendo Amerika'nın yerli yersiz pek çok sansür olayına da vesile olacaktı. Mesela Punch-Out'daki ayyaş boksör Vodka Drunkevski'nin elindeki votka şişesi gazlı içecekle değiştirilip adı Soda Popinski oluyor, Contra'daki tüm insan düşmanlar robota çevriliyor, Final Fantasy Legend 2'deki afyon kaçakçıları muz kaçakçılarına dönüşüyor ve bunun gibi sayısız saçma sansür olayının ardı arkası kesilmiyordu. Keza o günden Street Fighter 5'teki Mika'nın kendi kalçasına vurmasının sansürlenmesine kadar hâlâ devam eden bir olay bu.

Gene de sansürlenen ilk canlının da zavallı fok balıkları olması cidden komik bence ■ EMRE S.



İLK SANSÜRÜN VAHŞET VEYA CİNSELLİKLE ALAKALI OLMAMASI İLGİNÇTİR.

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



EHRGEIZ: GOD BLESS THE RING [ARCADE / PS1 / PS3]

Ehrgeiz: God Bless The Ring bir dövüş ve aksiyon-RYO oyunu arkadaşlar. O nasıl oluyor diyorsanız, oyunun birbirinden bağımsız iki farklı modu var. Ehrgeiz modu, 3 boyutlu Amerikan güreşi oyunlarını anımsatan bir dövüş oyunu. Ekranda dilediğimiz gibi gezebiliyor ve çevredeki objeleri kullanabiliyoruz falan. Lakin bu modun oldukça sıra dışı bir özelliği var ki o da Cloud, Tifa, Sephiroth, Yuffie, Vincent, Red XIII ve Zack gibi Final Fantasy VII karakterleri içermesi.

Oyunun kendi orijinal karakterleri olsa da asıl keyifli tarafı FF karakterlerini birbirine kırdırmak tabii. Kendi orijinal karakterleri hayli sıkıcı tipler zaten. Oyunun PS1 versiyonunu Square Enix dağıttığı için belli ki reklam olsun diye böyle bir yol izlemişler, keza Dissidia Final Fantasy'nin çıkmasına daha 10 yıl olduğu bir dönemde oldukça ilgi çekici bir özellik bu. Ben de zamanında sırf bu sebepten almıştım bu oyunu.

Gelelim oyunun aksiyon-RYO olan Quest moduna. Dövüş modundan tamamen bağımsız olan bu modda da 2 karakteri yöneterek hazineleri bulmak için zindanın en alt katlarına inmeye çalışıyoruz. Lakin roguelike oyunlarda olduğu gibi zindanlar her girdiğinizde değişiyor ve bu esnada sürekli olarak karakterinizin açlığını kontrol altında tutmaya çalışıyorsunuz. Karakteriniz zindanda ölürse de diğer karakterinizle onun öldüğü kata kadar inerek onu kurtarmaya çalışıyorsunuz ki bence oldukça hoş bir fikir bu. Şahsen feci derecede zor olsa da Quest modunu ben daha çok sevmiştim zaten.

FF karakterleri ve iki tamamen farklı mod içermesiyle zamanında popüler olmuştu Ehrgeiz. Fakat özellikle dövüş modunun pek de başarılı olmaması ve Quest modunun dönemin diğer RYO'larına oranla basit kalması sebebiyle beklenen satışları da yakalayamadı. Gene de ilginç bir hibrit olması ve FF karakterlerinin yüzü suyu hürmetine bir denenmeli derim. ■ EMRE S.

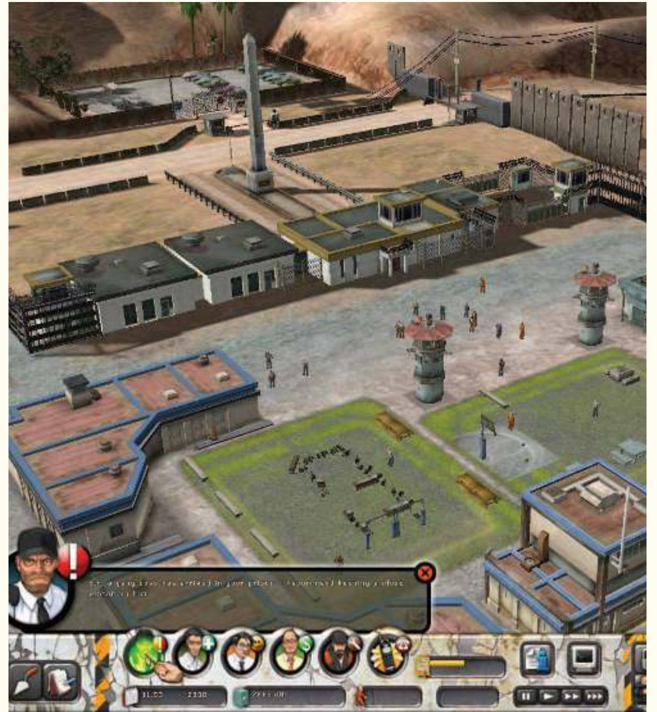
SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

PRISON TYCOON 4: SUPERMAX [PC]

Oyunlara karşı iyi niyetli, hoşgörülü davrandığımdan emin oldum bu yazıya başlamadan önce. Bir sürü farklı eksiğinden, hatasından bahsedeceğim, 2008 yapımı Prison Tycoon 4 hakkında, "Karşılaştığınız anda kaçın, merak edip almayın, vaktinize yazık" ana fikrinde cümleler kurmadan önce, konusu ve adıyla farklı görünen bu oyunu, CD'den (DVD değil) kurup, son bir kez daha denedim bilgisayarımda.

Cezaevi yöneticiliğinden para ve kader kurbanı mahkûmları topluma kazandırmak gibi ilk bakışta özgün, benim gibi tycoon, menajerlik türüne özel ilgi duyan kitleye gayet cazip gelen fikir, uygulamadaki fiyasko düzeyindeki eksikler nedeniyle heba olup gitmiş, dokuz yıl önceden kalma uzunca deneyimimden sonra varıyorum bu yargıya. Neredeyse tamamı mikro yönetime dayalı bir oyunda, gardiyanları işe almaktan temizlikçilere kirli döküntüleri göstermeye kadar fare tıklamalarıyla hapishane müdürlüğü oynadığınız bir yapımda, eğitim bölümü yoktu arkadaşlar. Ne yapacağınızı biliyorsunuz ama daha henüz işe eleman alma kısmında kalakalıyorsunuz. İnşa kısmı ayrı bir alem, kısıtlı kamera açılarıyla cebelleştikten sonra yemekhaneye masa, iskemle vb. bin bir uğraşla diziyorsunuz. Bunların üzerine hiçbir şekilde ses efekti de bulunmuyor hapishanemizde! Grafiklere bakarsak, kim mahkûm kim gardiyan, tamirci nerede ayırt etmek için keskin nişancı dürbünü gerekiyor. Arayüz başlı başına karmaşık bir bulmaca, bir macera oyununda gizem çözer gibi sanal cezaevinizde neyi nasıl kontrol edeceğinizi bulmaya çalışıyorsunuz.

Yazarken hatırladığım, buruk bir anıyı nakledeyim: Gardiyan, tamirci gibi görevlilerin de mahkûmlar gibi açlık, uyku gibi ihtiyaçları olduğunu hatırlıyorum. Avluda çıkan bir kavgayı ayırmak için görevlendirmeyi başardığım bir gardiyan yarı yolda uykusu geldiği için dinlenme odasına, yatmaya gitmişti! Kutulu oyunların bugünkü 399 TL gibi suç nedeni meblağlarla değil, makul fiyatlarla alınabildiğini hatırlamak dışında, hayal kırıklığıyla dolu bir oyun deneyimimi paylaşmış bulundum, bu cezaevinin kilidini hiç açmamak üzere kapatabiliriz artık. ■ NOYAN





TROPİKAL CENNETİN DİĞER YÜZÜ [TROPICO 3]

Genç, güzel ve çevreci üniversite öğrencisi Alejandra Flores, yaz tatilinde uzun zamandır çıkmayı planladığı yolculuğu gerçekleştirme olanağı bulduğu için heyecanlıydı. Basından ve sosyal medyadan hakkında övgüler duyduğu, Karayip adalarından Tropico'ya gidecek ve masmavi denizin, sımsıcak ısıtan güneşin, palmiye ağaçlarının gölgesinde dinlenmenin, tropikal meyvelerin tadını çıkaracaktı. Avrupa'dan, yaşadığı şehirden bindiği yüz kişilik uçak, Tropico üzerinde alçalmaya başladığında gördüğü güzel manzaradan etkilenmiş, "Cennet gibi bir yere geldim" diye düşünmeye başlamıştı içinden.

Ödediği makul ücrete göre lüks sayılabilecek otele yerleştikten sonra hemen yakındaki havuza gitti. Sıcak güneş ve etrafında dolaşan görevlilerin hizmetinden memnun kalıp, olumlu izlenimlerle başlamıştı ada tatiline. Ertesi gün otelin servisiyle yaptığı tarihi harabe gezisi, ardından tüm adayı gören tepeye tırmanarak izlediği manzarayla mutluluğu artmış, tatilini uzatmayı düşünmeye başlamıştı bile.

Bir sonraki gün gittiği hayvanat bahçesinin giriş kuyruğunda duyduklarıyla kafasında ilk şüphe kırıntıları uyanıyordu. Uzun süredir iktidarda tek başına bulunan başkan Alejandra Guevera (adaşıydı ve efsane devrimci Che'nin akrabası olduğu iddia ediliyordu), bazı yolsuzluklara bulaşmış, turizm hizmetlilerinin ve ada spor kulübünün hakkı olan gelirlerin bir kısmına el koyarak kendisine binlerce ayakkabıdan oluşan bir koleksiyon yapmıştı. Bu iddiaları duyduktan sonra adanın yerli halkından, garson, temizlikçi, şoför gibi görebildiklerinin yüz ifadelerine dikkat etmeye başladı. İşlerini iyi yapıyorlardı, ancak hepsinde bir bıkkınlık, umutsuzluk vardı.

Hayvanat bahçesi ziyaretinden vazgeçip, Tropico'nun dış mahallelerine, tarım bölgelerine gitmeye karar verdi Flores. Trafiği, kalabalığı, çevre kirliliğini, kirli beton apartman girişlerinde oynamaya çalışan çocukları gördü böylece. Radyo yayınlarına kulak kabarttı: Muhalif spiker, başkanın suyunun ısındığını, oylarının giderek düştüğünü, mutsuz halktan isyancılara katılanların sayısının yavaş yavaş arttığını söylüyordu. Emeklerinin karşılığını alamayan bu insanlar için yapabileceklerini düşünen Alejandra, evine dönme vakti geldiğinde Tropico'da dönen dolapları araştırıp bulduklarını internet üzerinden insanlara anlatmaya karar verdi. Düşündüklerini uyguladı da.

Bu arada, adada seçim vakti yaklaştıkça başkan Alejandra'nın vatandaşlarına geçici mutluluk dağıtma planları devreye girmişti bile. Futbol maçları ücretsiz olmuş, okullara zorunlu propaganda dersleri konulmuş, fakir kesime kira yardımları dağıtılmıştı. Sonuçta seçimleri kıl payı farkla mevcut başkan kazanmış, hile olduğunu iddia eden öfkeli muhalifler isyan bayrağını açmışlardı. İç savaşın eşiğindeki güzel adadaki tatilini uzatmadığı için sevinen öğrenci Alejandra, Tropico halkı için üzülüyor, sanal propagandasını devam ettiriyordu. İç savaş sonucu, mevcut diktatörlük rejimi sona ererken, başka bir adada, çöplükten yiyecek arayan düşkün insanların yorgun omuzlarında yeni bir başkan yükselecekti; kirli, bulanık zihniyetlerin doğal bir sonucuydu belki de bu durum...

TROPICO OYNARKEN BAZI ŞEYLERİN ÇOK AMA ÇOK TANIDIK GELMESİ MORAL BOZUCU.

MEDYA

FİLM // MÜZİK // ÇİZGİ ROMAN // KİTAP

ATLANTIS: LOST EMPIRE

Bir ara annemler bu filmi ezberlemişlerdi sanıyorum çünkü nasıl her çocuğun bayıldığı, tekrar tekrar izlediği bir film varsa, Atlantis de benim için o filmdi. Ayrıca kafamın derinlik ve uzaklık kavramlarını pek basmadığı yaşlarda Büyükada kıyılarında kapsamlı batık kent arama faaliyetleri başlatmamın da sorumlusu bu filmdir. Ömrüm baki yarı mistik, efsanevi şeylere hayranlık duymamın da temelleri bu az bilinen Disney animasyonuyla atılmıştır herhalde.

Büyükbabasından miras bir merak ve araştırmalar arasında Atlantis'i bulabileceğine inanan ama buna parası olan kimseyi inandıramayan, araştırmacı ruhlu kazan görevlisi (evet profesör değil, bilim insanı değil, kazan görevlisi) Milo başkahramanımız. Onunla bağlantıya geçen eski bir aile dostu, büyükbabasıyla girdiği bir iddia sonucu bu araştırmayı finanse edeceğini söylüyor ve Milo'yu içinde köstebeğe benzer bir jeoloğun, bir komutanın, eski suçlu bir patlayıcı uzmanının da bulunduğu acayip bir grup maceracıyla tanıştırıyor. Ve Atlantis'e giden yolculuk başlıyor.

Klasik Disney filmlerinin aksine müzikal bölümler içermeyen ve hedef kitlesi pek de belli olmayan bir film Atlantis. İçten pazarlıklı bir mürettebat, içine kapanık ama gelişmiş bir toplum olan Atlantis, zeki ama saf bir ana karakter, ince espriler ve ciddi bir alt metne sahip bu animasyon nasıl ve ne şekilde bizim eve girmiş bilmiyorum ama iyi ki de girmiş. Çıkışından 18 sene sonra hâlâ keyifle izlenebilirliğini koruyor bence! ■ GÜLHİS



AFİLİ YALNIZLIK (EMRE AYDIN)



"Kaybettim bugün kendimi, hükümsüzdür" diye başlamak istiyorum sözlerime, zira 12 yaşında MSN durumuma yazamadığım için buraya yazmam gerekiyor bunları. O zamanlar hipster'lık gereği yapmadığım, yapamadığım şeyin acısını 24'ümde çıkarıyor ve her gün istisnasız şekilde Afili Yalnızlık albümünü açıyorum, alıyorum tekrara… Hayır aşk acım da yok, hatta bazen diyorum niye yok. Olsa da şöyle kana kana, iliklerimde hissede hissede dinlesem. Ömer kendine dikkat et bu aralar, heheheh. Şaka tabii. Şaka (o_O - Ö)

MSN durumu muhabbetini alay anlamında düşünmeyesiniz, şarkıların sözlerini gerçekten beğeniyorum. Basit ve günlük kelimeleri alıp yeni, özgün anlamlar katarak kullanmışlar ve bunu yaparken her nasılsa saçma sapan sokak edebiyatı hissi yaratmamayı başarmışlar, en azından bana öyle geldi. "Sil gözünün yalnızlıklarını", "ne halim varsa gördüm" gibi iyi bildiğimiz klişelerde yapılan nüanslar veya "kim dokunduysa sana ona git" gibi böyle yüksek edebiyat içermemesine rağmen derdini kendine has şekilde anlatan ifadeler inanılmaz hoşuma gitti dinlerken. Adamın da ne çilesi vardıysa (hayır, bu konuyu araştırmadım, mutsuz şarkıların kim için yazıldığını öğrenirsem büyüsü bozuluyor ve bundan hoşlanmıyorum) ne içli içli bestelemiş, söylemiş. İsyanı var belli ki :(

Afili Yalnızlık şarkısı gerçekten albümün yıldızı, ben zaten böyle bakıldığında hareketli, hızlı ilerleyen ama hüzün veren şarkılara vuruluyorum. Fakat daha önce hiç duymadığım ve bu nedenle çok üzüntü duyduğum, dolayısıyla anmam gereken bir şarkı varmış: Bir Gün Özlersin. Bu da muhtemelen isyan ve acıyla tizleşen nakaratlara olan zaafımdan ötürü bayıldığım bir şarkı oldu ama o kadar sevdim ki albüm adı olarak ikinci aday bu benim için. Tabii bundan daha afili bir albüm adı dururken bunu tercih etmemeleri de anlaşılır bir durum. ■ MERVE





ASTERİKS VE KLEOPATRA

Asteriks serisinin, 1970'lerin ortalarından 1980'lerin başlarına kadar Kervan yayınları tarafından yayımlanmış, büyük kısmını duayen TV sunucusu Halit Kıvanç'ın çevirdiği 20 küsur çizgi roman vardır ve her biri ülkemiz ve dünya çizgi roman kültüründe önemli yer tutar. Çevirmen olarak Halit Kıvanç ismini özellikle belirttim çünkü başrollerdeki Hopdediks, büyücü (druid) Hokuspokus, şef Toptoriks, yan karakterlerden minik köpek İdefiks, ozan Dertsiziks gibi isimler, çizgi romanın yumuşak, ironik havasına cuk oturmuş, tam isabetle çevrilmiş isimlerdi. 1990'lı yıllardan sonra yayımlanan çevirilerin de çoğunu okumama rağmen, karakter isimlerini hatırlamadığım halde, kırk küsur yıl önce okuduğum ve Kleopatra'yla başladığım Asteriks'in arkadaşlarının isimlerini unutmam mümkün değil.

Küçükken dolu kazana düştüğü için "Devegücütazıhızı" şerbetini içmesine asla izin verilmeyen Hopdediks, tam anlamıyla bir "esas çocuk" olan Asteriks'in saf, çocuksu, obur ve masum saplantıları ("menhir" adlı dev kaya parçalarını devamlı yanında taşımak gibi) olan, sadık ve dost bir yardımcı karakterdir. Okuma yazma bilmediğim anaokulu günlerimde, babamın ilk çıkan baskılarından satın alıp bana ve kardeşime defalarca okuduğu, ilkokul günlerinde tekrar tekrar okurken sert kapağının sırt kısmını parçalayıp bantla yapıştırdığım Kleopatra macerasıyla ilgili birkaç küçük notla noktalayayım bu nostaljik çizgi roman turumuzu: Öykü, 1963'te meşhur olan, Elizabeth Taylor'un başrol oynadığı Kleopatra filminin senaryosunu takip eder ve filmdeki sahnelere komik göndermelerle doludur. Kapak resmi de film afişine benzetilmiştir. Ayrıca 1968'de aynı isimle, 2002'deyse Görevimiz Kleopatra adıyla film uyarlamaları yapılmıştı, çizgi film uyarlaması da var. Son olarak, eski baskı kapağın altında, bu çizgi roman tamamlanana kadar tüketilen mürekkep, malzeme ve içecek miktarının, hiyeroglif karakterlerle yazılı olduğu esprili bir not da gözden kaçmaz. Mısır'daki sfenks heykelinin burnunun neden kırık olduğunu öğrenmek için bile okumaya değer bu eğlenceli, renkli macerayı. ■ NOYAN



BRANDON SANDERSON

MISTBORN

İtiraf edeyim, en büyük hobilerimden biri olmasına rağmen artık eskisi kadar kitap okuyamıyorum. Geçtiğimiz sene bu kötü alışkanlığımı kırıp yine kitap okumaya alışmak istediğimdeyse en büyük yardımcım Brandon Sanderson'ın muazzam Mistborn (Sissoylu) serisi oldu. Eh, fantastik kitap okuyucusuysanız piyasadaki belli başlı kitapları tükettikten sonra bir yerden sonra elfli ejderhalı hikâyelerden farklı bir şeyler aramaya başlıyorsunuz. Mistborn tam aradığınız şeyi çok daha fazlasıyla veren bir seri.

Kötü adamın hâlihazırda kazanmış olduğu bir dünyaya pencere açıyor ilk kitap olan The Final Empire. Lord Ruler olarak bilinen bu ilahın tiranlığını kurduğu dünyada ufak bir hırsız çetesinin dünyayı değiştirmeye, dengeleri tersine çevirmeye yönelik planlarını anlatıyor size ilk sayfalar. Çok geçmeden Brandon Sanderson'ın hayranlık uyandıran büyü desem büyü değil, şahane bir "özel güç" sistemi olan Allomancy'yle tanışıyoruz. Metaller ve onların birbirleriyle ilişkileri, bu özelliklerin akıllıca kullanımları derken kaptırıp gitmemek elde değil. O noktada kendinizi akıntıya bıraktıktan sonra The Well of Ascension ve en nihayetinde de hızını bir kere kazandıktan sonra hiç yavaşlamadan bir solukta sizi finale ulaştıran The Hero of Ages romanları geliyor. İlk kitapta çaktırmadan verilen ve dikkatinizi çekmeyen detayların o üçüncü kitapta nasıl tek tek yerine oturduğunu hayretler içerisinde fark ederken Brandon Sanderson'ın bu kitabı Stormlight Archive serisini yazarken tıkandığı için yazmaya başladığına akıl sır erdiremiyorsunuz. ■ CAN

Oyungezer

SAYI: 137 - 2019/01

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ege Sağın, ege@oyungezer.com.tr
Emre Karaoğlu, emrek@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Engin Vural, engin@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Merve Akman, merve@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr
Yiğit Tezcan, yigit@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Burak Eken, Erkut Altındağ

Web Geliştirme
Raşit Ülcay, rasit@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: 1 Mart 2019
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.